

LUDVIG COLLIJN

LÄROBOK I SCHACK FÖR NYBÖRJARE

TREDJE UPPLAGAN

(24:a—30:de tusendet)

F. ENGLUNDS FÖRLAG, STOCKHOLM

(Innehavare: Stockholms Schackförbund)

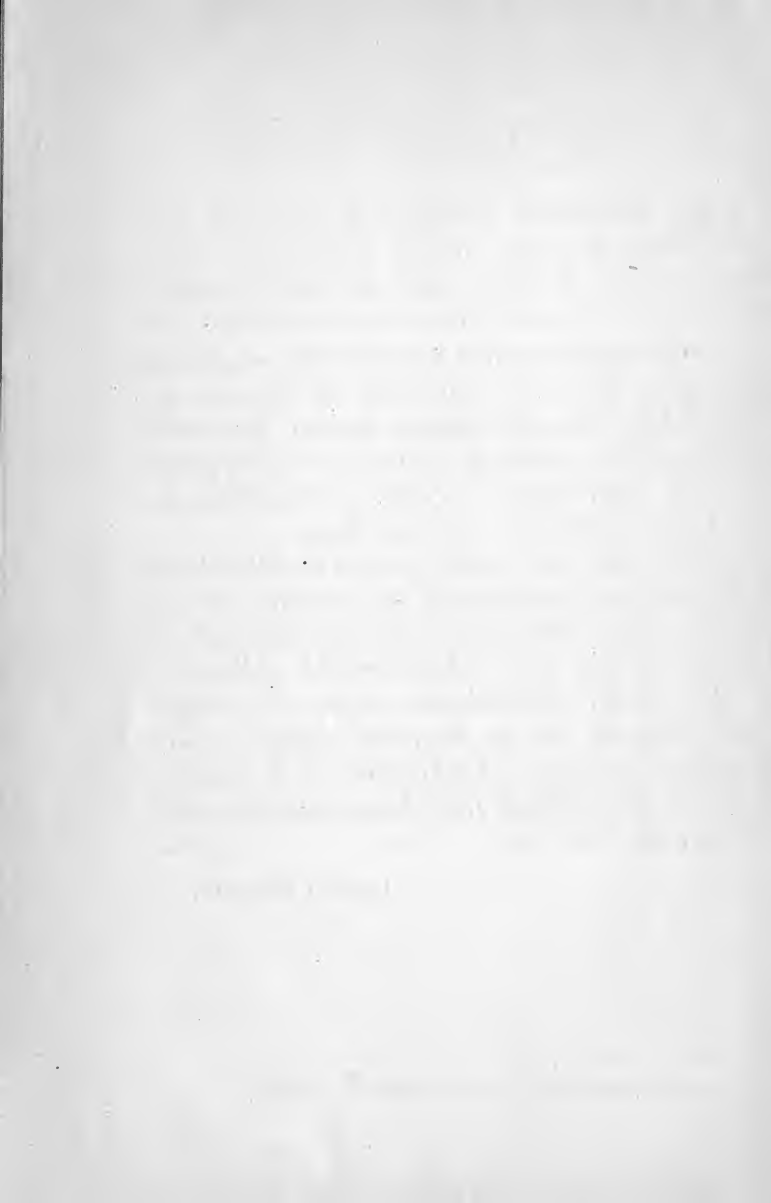
F. Englunds Boktryckeri A.-B., Stockholm 1920.

Den vanligaste invändning man hör mot schackspelet är, att det skall vara synnerligen svårt att lära. Ja, det kan det nog vara, ej blott svårt utan nästan omöjligt, för den händelse man efter inhämtandet av pjäsernas gång blott söker förkovra sig tillsammans med några lika litet hemmastadda. En smula teori ersätter emellertid många års dylik praktik och underlättar betydligt uppnåendet av en tillfredsställande spelskicklighet.

Detta lilla verk avser att på ett lättfattligt sätt bibringa nybörjaren de allmänna grundsatser, utan vilkas kännedom ett värdigt utövande av det ädla schackspelet är otänkbart.

Den första avdelningen är för att i någon mån bidra till att hugfästa minnet av den förste store svenske schackvännen, J. G. Schultz, till en del hämtad från hans utmärkta lärobok av år 1869.

LUDVIG COLLIJN.





SCHACK spelas mellan tvänne personer eller partier med ett därför särskilt avsett material. Det är ej blott det äldsta av alla kända spel utan även det förnämsta, det ädlaste. I alla de år, det bestått, har människohjärnan ej uppfunnit något mera sinnrikt, djupsinnigt och spännande spel. Under dess långa utveckling har det undergått stora förändringar, men några av grunddragen återfinnas redan i dess äldsta form. Alltid, så länge man kan följa dess historia tillbaka i tiden, har det haft ivriga vänner och dyrkare, och ett oerhört arbete har nedlagts å detsamma, innan det bragts till sin nuvarande fulländning.

Schackspelets stora betydelse som på samma gång en bildande och utvecklande tankeövning och ett angenämt tidsfördriv har också i alla tider erkänts av mänsklighetens stora andar (en Kant, en Goethe, en Napoleon m. fl.). Det skärper iakttagelse-, uppfinnings- och kombinationsförmågan samt tankekraften i allmänhet, och det lär uthållighet, vaksamhet och försiktighet så väl

som djärvhet och företagsamhet. Spelet är till sitt väsen en strid — en strid om äran att kunna besegra en skicklig motståndare — och just häri torde en orsak kunna sökas till den fängslande makt, det har över människans sinne. Den, som en gång lärt sig uppskatta dess stora skönhet och idériakedom, kan aldrig övergiva det, och mången sjukling har i sitt kära schackspel funnit stor lindring och förströelse. Ingen schackspelare behöver någonsin känna sig ensam. Har han ingen motståndare att pröva en dust med, så kan han njuta av genomspelandet av fina, kombinationsrika mästarepartier eller fördjupa sig i lösningen av något sinnrikt problem. Riklig litteratur finnes på nästan alla språk att tillgå, såväl lärda teoretiska verk som samlingar av intressanta partier eller problem. De många schacktidskrifterna relatera allt av vikt, som händer i schackvärlden, bringa de nyaste forskningarnas resultat och intressanta partier från de kongresser och turneringar, som årligen hållas.

Första avdelningen.

I.

SPELETS MATERIAL.

Detta utgöres av: *schackbrädet* och *schackpjäserna*.

1. *Schackbrädet.*

Schackbrädet är delat i 64 likstora kvadrater eller fält (rutor), omväxlande ljusa och mörka, egentligen vita och svarta.

Det lägges emellan de båda spelande så, att vardera närmast till höger om sig har ett vitt hörnfält. För att underlätta översikten av schackbrädet och kunna beskriva de strider, som där försiggå, har man särskilt betecknat vart och ett av dess fält. Den enklaste beteckningen är följande: Man utmärker de 8 från den ena spelaren till den andra, eller (i tryck), nedifrån uppåt gående (lodräta) fältlinierna med bokstäverna a, b, c, d, e, f, g och h, samt de 8 från vänster till höger gående (vågräta) fältraderna med siffrorna 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 och 8, varvid iakttages, att utgångspunkten alltid blir ett och samma fält, nämligen det nedersta hörnfältet till vänster. På varje fält sammanträffa sålunda en bokstav och en siffra, vilka bilda dess namn

(därvid bokstaven nämnes först). De olika fältens namn äro alltså som på följande teckning eller diagram.

	A	B	C	D	E	F	G	H	
8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8	8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7	7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6	6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5	5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4	4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3	3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2	2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1	1
	A	B	C	D	E	F	G	H	

Denna beteckning av fälten är det alldeles nödvändigt för nybörjaren att ha riktigt klar för sig, så att han vid första blicken på ett obetecknat bräde genast kan namngiva vilket fält som helst.

2. Schackpjäserna.

Vardera spelaren har vid spelets — *partiets* — början 16 pjäser, vilka åtskiljas ifrån motspelarens genom olika färg — egentligen vit och svart. De äro:

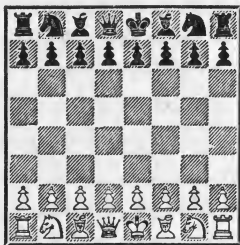
<i>Antal och namn</i>	<i>Utseende i tryck vita och svarta</i>	
En kung		
En drottning eller dam		
Två torn		
Två löpare		
Två springare eller hästar		
Åtta bönder		

Till skillnad från bönderna kallas de andra pjäserna med ett gemensamt namn huvudpjäser, eller ock helt enkelt pjäser, så att man säger t. ex. en pjäs och en bonde. Efter sina pjäsers färg kallas den ena spelaren helt enkelt Vit, den andra Svart.

Med iakttagande av brädets riktiga läge uppställer vardera spelaren vid partiets början sina pjäser på de två närmast framför honom belägna fältraderna sålunda, att Vit alltid intager de med 1 och 2, Svart däremot de med 7 och 8 betecknade, varav omvänt blir en följd, att beteckningen av fälten alltid räknas ifrån Vit. De 4 hörnfälten innehavas av tornen, nämligen a1 och h1 av de vita, a8 och h8 av de svarta. Närmast dem komma springarne, de vita på b1 och g1, de svarta på b8 och g8, intill dem löparne, de vita på c1 och f1, de svarta på c8 och f8. De tvänne nu i mitten outhugna fälten tillhöra kung och drottning nämligen så, att kungen intager ett fält av annan färg än hans

egen, varigenom drottningen kommer på ett fält av egen färg, d. v. s. vit kung på svart fält e1, svart kung på vitt fält e8, vit drottning på vitt fält d1, svart drottning på svart fält d8. Detta om huvudpjäserna: framför var och en av dessa ställes en bonde. Uppställningen till spel blir sålunda följande:

2.



Pjäserna på kungens sida av brädet (e—h) liksom de på drottningens benämnas ofta efter dessa båda huvudpjäser, liksom varje bonde får namn efter den pjäs framför vilken han står, t. ex. kungslöparen, drottningsspringarbonden.

II.

PJÄSERNAS GÅNG, ANFALL M. M.

1. *Allmänna regler.*

Det sätt, varpå pjäserna flyttas på schackbrädet, kallar man deras gång, och varje rörelse från ett fält till ett annat heter ett drag.

Dragen göras växelvis av de spelande, och Vit börjar alltid spelet.

På ett fält får endast en pjäs stå, liksom en pjäs blott får stå på ett fält. När en pjäs av ena färgen i nästa drag kan gå till ett fält, som är intaget av en pjäs utav den andra, så säges den förra anfalla eller angripa den senare, vilken åter säges stå i pris, och den förre kan då taga eller slå den senare, d. v. s. han intager själv dennes fält, och den slagna pjäsen avlägsnas från brädet. Anfallet på kungen har ett särskilt namn, schack.

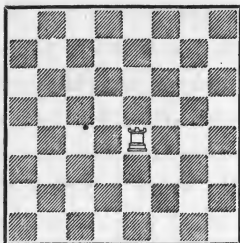
Därför att en pjäs kan taga en annan, måste den det icke. Att taga blir ett tvunget drag endast då, när intet annat finnes att göra.

Alla huvudpjäserna, men icke bönderna, gå i vilken riktning som helst, — d. v. s. framåt (emot motspelaren) åt sidorna och tillbaka. Alla huvudpjäserna, men icke bönderna, anfalla och slå i samma riktning, som de gå.

Alla pjäser utom springaren gå i ett och samma drag endast i en riktning och kunna icke passera en i deras väg befintlig egen eller fientlig pjäs eller bonde.

2. *Särskilda regler.*

Tornet går i rät linie ett eller flera steg allt efter behag i vilken riktning som helst.



I ovanstående diagram kan det vita tornet på e4 gå i rät linie åt 4 olika håll nämligen *a)* framåt till ett av fälten e5, e6, e7 eller e8 *b)* åt vänster till d4, c4, b4 eller a4 *c)* åt höger till f4, g4 eller h4 *d)* tillbaka till e3, e2 eller e1. Låta vi det stå på sistnämnda fält, så behärskar det — d. v. s. kan gå till — alla fälten på e-linien t. o. m. e8 samt likaledes alla fält på första raden. Om vi å diagrammet tillsätta en vit bonde på b4, så blir tornets gång åt det hållet avbruten så, att det ej kommer längre än till c4. Vore bonden svart, kunde tornet taga eller slå honom och måste då stanna på fältet b4. Tornet behärskar på fritt bräde, varhelst det står 14 fält.

Löparen går i sned eller diagonal linie i vilken riktning och över huru många obesatta fält som helst.

Om vi ställa en löpare på fältet e4 i ovanstående diagram, så bestryker den därifrån de sneda linierna åt fyra håll d. v. s. den kan gå

a) till ett av fälten d5, c6, b7, a8 b) till f5, g6 eller h7 c) till d3, c2 eller b1 d) till f3, g2 eller h1. Från sistnämnda hörnfält behärskar han hela diagonalen till motsatta hörnet, kan gå till a8 eller vilket mellanliggande fält som helst.

Det är tydligt, att löparen till följd av sin gång är bunden vid en och samma färg på fälten så, att den löpare, som vid partiets början står på vit, aldrig kan komma på svart och tvärtom. Med löparens färg menar man också oftast färgen på hans fält, t. ex. om Vit har en »svart» löpare, och Svart har en »vit», så kunna dessa aldrig taga varandra.

Löparen behärskar på ett fritt bräde högst 13 och minst 7 fält.

Drottningen förenar tornets och löparens gång. Hon går i ett drag som endera av dessa pjäser eller antingen i rät eller sned linie i vilken riktning och över huru många obesatta fält som helst.

En drottning på fältet e4 kan således gå till samma och lika många fält som tornet och löparen, d. v. s. hon behärskar a) om hon går som tornet, linierna e4—a4, e4—e8, e4—h4, e4—e1 b) om hon går som löparen, linierna e4—b1, e4—a8, e4—h7 och e4—h1.

Drottningen behärskar på fritt bräde högst 27 och minst 21 fält.

Kungen har drottningens gång, men går

i varje drag endast ett steg eller till närmaste fält.

Från e4 kan kungen således gå till vilket som helst av fälten e3, f3, f4, f5, e5, d5, d4, d3. Kungen behärskar på fritt bräde högst 8 och minst 3 fält. Om det fall då kungen får gå två steg, se 3. Rockaden.

Springarens gång är något mera invecklad än de övriga pjäsernas. Dock behöver man endast minnas, att han vid varje drag går från ett vitt fält till ett svart och tvärtom och att det fält han går till, icke gränsar intill det, där han står, utan är det andra därifrån. Han går nämligen ett steg i rät och ett i sned linie utan avseende på om det fält, som han övergår, är obesatt eller ej.

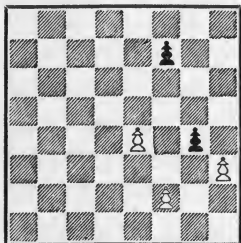
Från e4, som är ett vitt fält, kan springaren således, även om de 8 omkringliggande fälten äro upptagna av pjäser, gå till följande åtta svarta fält: d2, c3, c5, d6, f6, g5, g3 och f2; från det sistnämnda till följande sex vita: d1, d3, e4, g4, h3 och h1. Springaren behärskar på ett fritt bräde högst 8 och minst 2 fält.

Bonden rör sig alltid framåt. a) Han går rakt framåt ett steg, utom när han gör sitt första drag och går ut från sin ursprungliga plats, ty då kan han även gå två steg.

Den vita bonden på e4 å omstående diagram kan således endast gå ett steg rakt fram till e5.

Bonden på f2 däremot, vilken ännu står kvar på sin ursprungliga plats och alltså har att göra sitt första drag, kan i detta antingen gå ett steg till f3 eller två till f4.

4.



b) Bonden slår och anfaller snett framåt ett steg eller till närmast på sidan framför honom liggande fält.

Bonden h3 å vidstående diagram kan alltså taga bonden g4 och tvärtom, de stå båda i pris för varandra.

Att bonden icke kan slå någon pjäs, då han gör dubbelsteg, följer med nödvändighet av den regeln, att han ej i samma drag får gå i två riktningar.

Om en bonde i sitt dubbelsteg hoppar över ett fält, som är angripet av en fientlig bonde, kan han av denna i nästa drag, men ej senare, tagas, som om han blott gått ett steg. Detta kallas att taga eller slå »en passant».

Om bonden f2 på ovanstående diagram går till f4, så kan svart i sitt nu följande drag, men ej senare, med bonden g4 slå honom, som om han blott gått till f3.

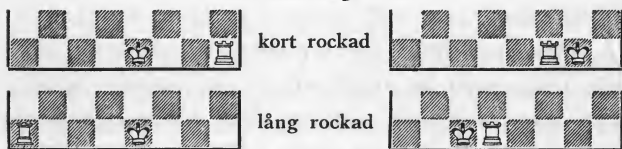
Då bonden framkommer på den sista fält-raden (för Vit den 8:de, för Svart den 1:sta) och således icke kan gå längre, får han icke

längre förbliva bonde. Han utbytes omedelbart (d. ä. i samma drag, han beträder sista raden) emot en huvudpjäs, vilken hans ägare önskar — utom kung naturligtvis — och det utan avseende på, om samma huvudpjäs ännu finnes i ursprungligt antal kvar i spelet eller icke, samt träder omedelbart i verksamhet såsom sådan.

3. *Rockaden.*

Rockaden är en sammansatt rörelse i ett drag av kung och ett torn, bestående däruti att tornet går till fältet nästintill kungen, värpå denne går på andra sidan om och nästintill tornet. Rockad med kungens torn kallas kort rockad, med drottningens lång rockad.

Rockaddiagram.

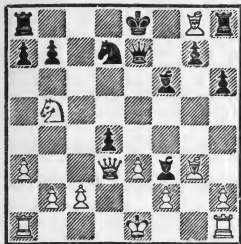


Rockaden är ytterligare bunden av följande villkor:

- a) Rutorna mellan kungen och rockadtornet måste vara fullkomligt fria från pjäser;
- b) Rockaden måste vara det första drag, de rockerande pjäserna göra, sedan partiets början.
- c) Kungens fält före, under och efter rockaden måste vara oangripet. Härav följer, att kungen

ej kan rockera ur schack, samt att rockad däremot är tillåten, om tornet är anfallet liksom även om det ena av de fält, som drottningens torn övergår vid långa rockaden, är angripet.

5.



Å vidstående diagram stå såväl kungarna som alla fyra tornen på sina ursprungliga platser, och vi antaga, att ingen av dem varit flyttad under de drag, som vi tänka oss gjorda innan uppkomsten av ställningen. Ett villkor för

rockaden är sålunda uppfyllt. Vi vilja nu se till om och huru för övrigt här kan rockeras. Vit kung, att börja med, står ej i schack, skulle icke heller för rockad med sitt torn h1 övergå ett angripet fält och ej stanna på ett sådant. Att tornet h1 är angripet av löparen f3 utgör intet hinder. Alltså kan han rockera med detta torn d. v. s. han själv går till g1 och tornet till f1. Däremot skulle samma kung för den långa rockaden hava att övergå det angripna fältet d1, och denna rockad är för honom alltså otillåten.

Svart kan icke rockera med kungstornet, emedan rutan g8 är besatt och kungen icke får under rockad slå löparen, däremot kan han rockera med drottningstornet. emedan blott detta och ej kungen därvid övergår det av vita lö-

paren g3 angripna, behärskade, fältet b8. Göres alltså denna rockad kommer kungen till c8 och tornet till d8.

III.

KUNGENS BETYDELSE I SPELET. PARTIETS SLUT.

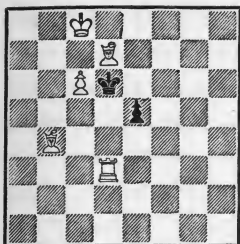
Kungen är spelets medelpunkt, den pjäs, kring vilken det hela rör sig. Varje drag avser honom närmare eller fjärmare, det är hans slutliga öde, som avgör partiets vinst eller förlust. Kungen får aldrig tagas. Han får icke ens utsättas därför, d. v. s. ställas i schack, och om han schackas, måste han i nästa drag och framför allt annat räddas. När kungen anfalles, skall han varnas med tillropet schack.

En schack är antingen enkel eller dubbel. Enkel schack gives av *en* pjäs, antingen ömedelbart, då denna pjäs själv går så, att den anfaller kungen, eller medelbart — avtäcktt schack — då anfallet blottas därigenom, att en pjäs, vilken liksom dolt densamma, går undan.

En egendomlig sorts dubbelschack är den vid vilken ingendera av de båda schackande pjäserna flyttas.

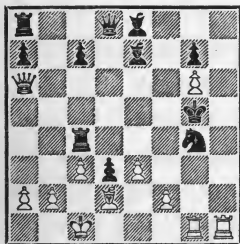
På omstående diagr. 6 har vit genom d5 × c6 en passant slagit en bonde, som svart på c5 satt emellan vid löpareschacken, och sålunda utsatt den

6.



lunda täcker eller avbryter dess anfall; 3) därigenom att kungen går undan ur schack till ett fält, som ej är angripet.

7.



svarta kungen för samtidigt angrepp av löpare och torn.

Ur schack kan kungen räddas på tre olika sätt: 1) därigenom att den schackande pjäsen tages, 2) därigenom att en pjäs sättes emellan kungen och den schackande pjäsen och så-

Om vit å diagram 7 schackar svart kung genom Da6—b5, så kan denna räddas på alla de tre ovan nämnda sätten. Endera kan drottningen slås med Le8 × b5, eller en pjäs avbryta drottningens anfall; t. ex. Tc4—c5 eller Le7—c5, eller

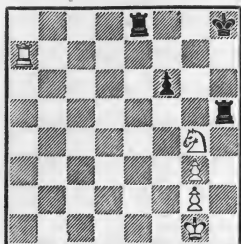
slutligen kan kungen gå till f6 eller taga bonden g6. Vit kan schacka på flera olika sätt, men på alla schackar utom en kan kungen räddas på någotdera sättet. Ger Th1 schack på h5, kan kungen taga tornet, ty han utsätter sig ju ej därigenom för någon schack (fältet h5 är ju ej, om tornet avlägsnas från h5 och kungen inlagit dess plats, angripet av någon vit pjäs.)

Schackar bonden f2 genom att gå till f4, så kan svart rädda sig, endera genom att med tornet taga bonden eller genom att med kungen gå till det oangripna fältet f5. Bonden f4 kan kungen ej slå, ty fältet f4 är angripet eller behärskat av bonden e3. Det drag, varpå svart ej kan undfly schacken, är e3—e4 schack. Han kan ej slå den schackande pjäsen. Hans drottningens verksamhet avbrytes av hans bonde på d3 och når således ej den vita löparen. Han kan ej sätta springaren emellan genom Sg4—e3, ty då utsättes kungen för schack av det vita tornet på g1, och det är ej tillåtet; springaren säger man är bunden. Tornet på c4 har av bonden på e4 blivit avstängd från att kunna flyttas till f4, och samtidigt har denna tagit, d. v. s. angripit det fält f5, kungen skulle hava att fly till för schacken av löparen. Vart den svarta kungen än flyttas, skulle han komma att stå angripen. När kungen på intet sätt kan rädda sig ur schack, är han matt, och partiet därmed för hans spelare förlorat. Å diagram 6 är den svarta kungen likaledes matt. Han kan ju ej räddas undan dubbelschacken.

Vid partiets slut kunna två fall inträffa, antingen att endera spelaren vinner eller att ingendera kan vinna; att partiet blir avgjort eller oavgjort.

Avgjort blir partiet, när den eneskung blir matt.

10.



Det följde

1. Sg4 × f6 Th5—h1†!
2. Kg1 × h1 Te8—e1†
3. Kh1—h2 Te1—h1†
4. Kh2 × h1 patt.

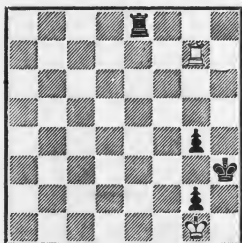
Se vidare exemplen 11,
12, 13, 14,

b) Då ingendera spelaren äger tillräcklig övervikt för att kunna göra den andra matt.

Det enklaste fallet är, om å båda sidor ensam kung finnes kvar, (om blott den ena spelaren har ensam kung, men den andra äger möjlighet att göra matt, är partiet däremot ej remis). Det närmare härom finnes i Avd. 3.

c) Då å båda sidor samma drag upprepas,

11.



och ingendera spelaren anser sig kunna utan förlust göra något annat drag, var- till han naturligtvis ej hel- ler kan tvingas. Ett sär- skilt fall härutav är s. k. evig schack, då den ena spelaren oupphörligt kan schacka den andra, dock

utan att kunna få honom matt. I den ställning, som återfinnes å diagram 11 ur Salvios verk av år 1604, håller vit spelet oavgjort på följande sätt:

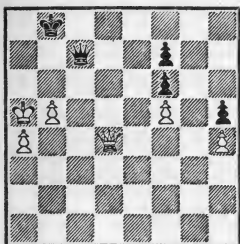


1. Tg7—h7† Kh3—g3
2. Th7—e7 Te8—a8
3. Te7—a7 Ta8—b8
4. Ta7—h7 etc.

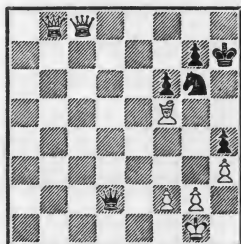
Om svart tager det vita tornet, är vit patt.

I ställningen å diagram 12 ur ett parti Tschigorin—Schlechter gjorde vit feldraget 1. Dd4—b6†, varpå svart genom 1. —, Kb8—a8! fram-

12.



13.



tingade en remisställning. Tager vit den svarta drottningen är svart patt, och på det enda drag, vit eljest kan göra, 2. Ka5—a6, gör svart 2. —, Dc7—c8†, och på vits enda nu möjliga drag 3. Ka6—a5 åter Dc8—c7, varpå samma ställning uppkommer.

I ställningen å diagram 13 ur ett parti Blackburne—Winawer, gjorde svart remis på följande sätt:

1. — — Dd2—c1†!
2. Kg1—h2

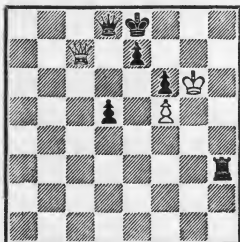
Om drottningen slås är svart patt.

- | | |
|-----------|-----------|
| 2. — — | Dc1—f4† |
| 3. g2—g3 | Df4 × f2† |
| 4. Kh2—h1 | Df2—f1† |

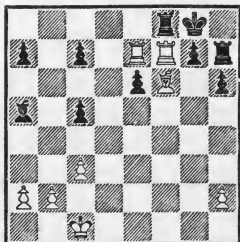
etc. remis genom evig schack.

I ställningen å diagram 14, parti Morphy—Worall, erhöll vit remis på följande sätt:

14.



15.



- | | |
|------------|--------|
| 1. Dc7—c6† | Dd8—d7 |
| 2. Dc6—a8† | Dd7—d8 |
| 3. Da8—c6† | Ke8—f8 |

Om Dd7 så Da8†.

- | | |
|--------------|--------|
| 4. Dc6 × f6† | Kf8—e8 |
|--------------|--------|

Efter e7 × f6, vore den vita kungen patt, och till g8 kan svarts kung ej gå, ty då blir han matt.

5. Df6—c6† etc.

Remis genom evig schack.

I ställning 15, parti Paulsen—Minckwitz, gör vit remis genom evig schack på följande sätt:

- | | | | |
|--------------|----------|------------|--------|
| 1. Tf7 × g7† | Th7 × g7 | 4. Tf7—g7† | Kg8—h8 |
| 2. Te7 × g7† | Kg8—h8 | 5. Tg7—f7† | etc. |
| 3. Tg7—f7† | Kh8—g8 | | |

IV.

PJÄSERNAS VÄRDE.

Pjäsernas inbördes värde bestämmes genom den ställning, de innehava. Det kan ju t. ex. förekomma, att en springare är mera värd än drottningen och en annan gång, att en bonde kan göra större tjänst än ett torn. Som de olika ställningarnas antal är oändligt, så är det omöjligt att giva ett oföränderligt värde åt en pjäs i förhållande till en annan. Här kan endast bliva fråga om att angiva det värde, de i allmänhet hava.

Kungens värde är svårast att bestämma, då han ju ej kan tagas och ofta behöver att särskilt skyddas. Om dambyte sker, tilltager kungens verksamhet betydligt, och i slutspel med bönder är han t. o. m. starkare än en lätt pjäs.

Drottningen är den starkaste av alla pjäser. Två torn eller tre lätta pjäser visa sig ibland vara starkare än damen. Att offra damen för ett torn och en lätt pjäs är oftast ofördelaktigt.

Tornet är efter damen den starkaste pjäsen och har ungefär lika mycket värde som en lätt pjäs (löpare eller springare) och två bönder.

Löparen och springaren äro i det närmaste jämnstarka och endast ställningen kan avgöra vilken som är att föredraga. Två löpare äro

starkare än löpare och springare, och dessa i sin tur starkare än två springare.

Bönderna äro, ehuru av stor vikt, de svagaste pjäserna. I allmänhet likställas tre bönder med en lätt pjäs, ehuru de förbundna eller delvis fria ofta äro starkare.

V.

NÅGRA I SCHACKSPELET FÖREKOMMANDE TERMER OCH BETECKNINGAR.

Dubbelbonde kallas två bönder av samma färg, som stå på samma vertikallinje. Även trippelbonde kan förekomma.

Förbundna bönder äro sådana, som stå i omedelbar förening, eller om så skulle fordras, kunna bliva förenade med varandra.

Mittbönder eller centrumsbönder kallas de, som äro placerade framför kungen och drottningen.

Fribonde kallas den bonde, som ej är förhindrad att framtränga av fientliga bönder.

Gaffel kallas en bondes angrepp på två pjäser samtidigt.

Lätt pjäs kallas löpare och springare.

Vinna kvalitet vill säga att vid byte vinna ett torn mot en lätt pjäs.

0—0 betyder kort rockad

0—0—0 » lång »

×	eller: betyder tager eller slår
†	» schack
††	» dubbelschack
‡	» matt.

VI.

SPELREGLER.

1. Före spelets början skola spelarne tillse att placeringen av brädet och pjäserna är riktig. Visar det sig under spelets gång eller vid partiets slut, att något fel härvidlag begåtts, skall spelet börjas om från början och partiet förklaras ogiltigt.

2. Vid matcher mellan två motståndare hava de omväxlande vartannat parti vit. Vem som i första partiet skall hava vit, avgöres genom lottdragning.

3. Berör den spelare, som är vid draget, en pjäs, så måste han, om det är en av hans egna, flytta den, om det är en av motståndarens, taga den, såvida han ej förut uttryckligen sagt »j'adoube» (jag ställer till rätta). Den rörda pjäsen kan, så länge spelaren håller i den, ställas på varje densamma tillgängligt fält. Kan den rörda pjäsen ej flyttas, respektive slås, så bliver berörandet utan påföljd.

4. Gör en spelare ett mot reglerna för pjäsernas gång stridande drag, eller flyttar en av

motståndarens pjäser, så skall draget tagas tillbaka och ett drag enligt mom. 3 göras. Upp-
täckes felet först vid partiets slut, skall detta
återupptagas i den ställning, felet begicks.

5. Vid rockaden är det tillåtet att först flytta
tornet endast om kungsdraget omedelbart därpå
göres. Eljest gäller torndraget ensamt.

6. Om en spelare förkunnar matt i visst
antal drag, och detta visar sig vara felaktigt,
har detta ej något inflytande på partiet i övrigt.

Andra avdelningen.

ALLMÄNNA TEORETISKA GRUNDSATSER.

I ett schackparti kan, liksom i en verklig strid, i regeln endast *den* räkna på framgång, som från början ordnar sina trupper, pjäserna, enligt en väl genomtänkt plan och vid rätta tidpunkten angriper motståndarens svaga punkter.

Vid ett partis början äro huvudpjäserna tydligen mycket dåligt placerade. Alla utom springarna stå patt, hopträngda bakom raden av bönderna. Det gäller alltså först och främst att få dem fram ur sina gömslen, att öppna linier för dem. Tydligen är ett första drag med en av mittbönderna bäst egnat härför, då med 1. e2—e4 (a) eller 1. d2—d4 (b) tvänne linier öppnas, en för löparen, (a) f1—e2—d3—c4—b5—a6, (b) c1—d2—e3—f4—g5—h6 och en för drottningen, (a) d1—e2—f3—g4—h5, (b) d1—d2—d3, vilket ej ernås med ett drag av någon av de övriga bönderna. Efter ett första drag 1. e2—e4, e7—e5 kan man endera genom t. ex. 2. d2—d4 spela på att öppna ytterligare linier för sina huvudpjäser, eller också genom t. ex. 2. Lf1—c4 flytta någon av sina rörliga huvudpjäser ut till strid. I det senare fallet bör man då naturligt-

vis iakttaga, att man genast ställer pjäsen på den fördelaktigaste platsen, Varje pjäs — förutom tornet — angriper eller garderar större antal fält ju mera mitt på brädet, den står. Mot mitten eller centrum av brädet skola således pjäserna i regel utvecklas, springarna från g1 eller c1 till f3 eller c3, ej till h3 eller a3 och löparne till d3, c4, b5, e3, f4 och g5. Fälten c5, d5, e5, f5, c4, d4, e4, f4 utgöra centrum. Att behärska så många av dessa fält som möjligt är av största vikt. En ytterligare orsak för e- eller d-bondens framryckning två steg är alltså, att man därmed tager två centrumfält i besittning (bonden på e4 behärskar fälten d5 och f5). En god plats för den pjäs, man utvecklar, väljer man ej, om den där hämmar utvecklingen för någon eller några av de övriga pjäserna. På 1. e2—e4, e7—e5 2. Sg1—f3 kan ett drag som 2. —, Lf8—d6 ej vara gott, då det ju hindrar d-bondens framryckning, hämmar löparens på c8 utveckling och inskränker drottningens verkningskraft.

Drottningen, den starkaste pjäsen, bör man icke för tidigt föra till angrepp. Den blir då lätt angripen av pjäser av mindre värde och måste retirera, varvid en dyrbar tid förspilles för utveckling av de andra pjäserna, Det finnes visserligen ett angrepp av följande utseende, baserat på svagheten hos fälten f7 resp. f2:

1. e2—e4 e7—e5
2. Lf1—c4 Lf8—c5
3. Dd1—h5 Sg8—f6
4. Dh5 × f7‡

2:dra och 3:dje dragen kunna naturligtvis varieras från svarts sida, liksom vit från f3 kan angripa fältet f7 t. ex.:

1. e2—e4 e7—e5
2. Lf1—c4 Sb8—c6
3. Dd1—f3 Sc6—d4
4. Df3 × f7‡

Denna matt har fått ett särskilt namn, »skol-matt». Är emellertid svart medveten om punkten f7's svaghet, är drottningens hot naturligtvis lätt att parera; i första varianten t. ex. garderas den genom 3. —, Dd8—e7, och i senare fallet avbrytes genom 3. —, Sg8—f6 drottningens anfall på densamma. I förra fallet kan följa 4. Sb1—c3, Sg8—f6 och drottningen gör bäst i att vända åter till d1. I senare fallet står drottningen till ingen nytta på f3 och hindrar springarens på g1 utveckling till dennes fördelaktigaste fält f3. Som exempel på drottningens förtidiga ingripande i spelet kan tjäna följande spel.

1. e2—e4 e7—e5
2. Sg1—f3 Dd8—f6
3. Lf1—c4 Df6—g6

Detta drag kan se lockande ut för nybörjaren, då därigenom bönderna på e4 och g2 angripas.

Vit kan emellertid utan fara låta svart taga vilken som helst av dem. Han kan endera spela

4. d2—d3 Dg6 × g2

5. Th1—g1

Den svarta drottningen har nu blott ett fält att gå till, nämligen

5. — — Dg2—h3

Där är hon emellertid efter

6. Lc4 × f7†

förlorad, antingen svart med kungen tager löparen på f7

6. — — Ke8 × f7

eller går undan med kungen

6. — — Ke8—d8 eller e7

I förra fallet sker

6. Sf3—g5†

med samtidigt angrepp på både kung och drottning och i senare fallet har drottningen efter

6. Tg1—g3

intet fält att gå till utan måste offras för en pjäs av mindre värde.

Om vit låter svart taga bonden på e4, spelar han

4. 0—0 Dg6 × e4

5. Lc4 × f7†

Svart kan ej heller nu till följd av springarschacken på g5 taga löparen på f7 och på

5. — — Ke8—d8

följer

6. Sf3 × e5

Svart är nu förlorad, antingen han spelar

6. — — De4 × e5

eller

6. — — Sg8—f6

I båda fallen följer

7. Tf1—e1

och i förra fallet måste drottningen offras för tornet, då matt genom Te1—e8 följer, om hon går undan. I senare fallet kan följa

7. — — De5—f5

8. Lf7—g6 Df5—e6

På h7 × g6 följer matt genom Se5—f7‡.

9. Se5—f7†

och den svarta drottningen är förlorad.

Så vitt möjligt är, bör man i början av spelet ej flytta samma pjäs mer än en gång, Man förlorar nämligen för varje onödig flyttning ett tempo och får färre pjäser än motståndaren i verksamhet, vilket alltid är mycket ofördelaktigt. Vanligen behöver man i början av spelet ett eller flera drag till att byta en bonde eller en pjäs eller till försvarsdrag, men själva utvecklingen bör ej taga mer än sex drag, nämligen ett med vardera mittbonden och ett med vardera springaren och löparen.

Rockad bör göras vid första lägliga tillfälle för att därigenom bringa kungen i säkerhet och tornet i verksamhet. Bönderna på den sida, åt vilken man ämnar rockera, böra ej flyttas an-

nat än nödtvunget, ty de skydda kungsställningen bäst på sina ursprungliga platser.

Vit, som har första draget, är vanligen den, som först kan skrida till angrepp. Oftast är striden i full gång medan ännu utvecklandet av pjäserna pågår, och det händer ju till och med ej så sällan, att den ene spelaren »bitit i gräset» fastän motståndaren behövt använda blott några få av sina pjäser. Men emellan någorlunda jämnagoda spelare förekommer det ytterst sällan, att något avgörande ernås i partiets första stadium. Angreppet rör sig här egentligen om att förhindra motståndaren från att få sina pjäser i god ställning eller tvinga honom till tempoförluster eller uppgivande av centrum.

Den fördel, som vit har av första draget försvinner också snart vid korrekt spel från svarts sida och ställningen innehåller fullt ut lika många chanser för svart som för vit att erhålla angrepp. Den, som har anfallet och framför allt vet att behålla det, har även spelet i sin hand och leder det, så att motståndaren måste liksom följa hans vilja. Som regel gäller, att man aldrig skall angripa, utan att man anser sig hava någon fördel i position eller stridskrafter. Naturligtvis är det mycket svårt att bedöma, om ens ställning är bättre än motståndarens — det är för övrigt det svåraste av allt i schackspelet och en god »positionsblick» känne-

tecknar mästaren — men var och en gör så gott han kan, och anser man sig hava det bättre spelet, så bör man angripa.

Om man har stor överlägsenhet på den plats av brädet där motståndaren har sin kung eller drottning i dålig position, eller annan graverande svaghet, så skall man anfalla snabbt. Varje drag skall vara ägnat att uträtta mycket. Reservkrafter måste tillföras angreppet med så stor tidsvinst som möjligt genom att t. ex. på samma gång angripa någon svag punkt. Motståndarens reservkrafter skola, mången gång genom offer, hållas sysselsatta på annat ställe.

Har man däremot svårt att klart bestämma sin överlägsenhet, måste man vara tillfredsställd med att anfalla i långsamt tempo, genom att skaffa sig starka punkter så nära motståndarens linier som möjligt och föra alla stridskrafter fram. Då är en god plan för angreppet huvudsaken, hur fort den utföres, är av underordnad betydelse.

Försvaret är oftast svårare att föra än angreppet, då det minsta feldrag ju kan vara ödesdigert. Varje ställning har punkter, utsatta för motståndarens pjäser och andra, som äro väl skyddade. Ett anfall riktar sig gärna i första hand mot de svagaste punkterna. Dessa böra därför ej upptagas av pjäser av stort värde (drottning, torn) många gånger ej ens av en springare eller löpare, och måste dessa placeras där, så

må man se till att gardera dem med pjäser ställda på för motståndaren oåtkomliga fält. Av stor vikt är att hindra motståndaren från att med någon pjäs besätta ett fält varifrån han har starka hot. Är man övertygad om att hava lika god ställning som motståndaren, och han likväl skrider till angrepp, bör man spilla minsta möjliga tid på att försvara sig och i stället föra fram sina reservkrafter och genast börja ett motangrepp, som då har alla utsikter att lyckas.

I efterföljande partier bör man närmare studera hur angrepp och försvar skötas, några flera allmänna regler är det svårt att giva härför. Bland dessa partier finnes det även många lärorika exempel på ofta förekommande såväl kombinationer och finter som olycksbringande feldrag, vilket allt man bör lägga väl på minnet.

Emellan jämnagoda spelare händer naturligtvis ej så sällan, att då angrepp och försvar skötas lika väl, de kämpandes krafter bliva så decimerade, att ett direkt angrepp mot kungen ej kan med framgång genomföras. Partiet inträder då i ett nytt stadium, kallat slutspelet, vars behandling ganska väsentligt skiljer sig från de föregåendes, spelöppningens och mittspelets. Kungen, som hittills blott måst skyddas, kan aktivt taga del i striden och bliver en stark såväl angrepps- som försvarspjäs. Bönderna spela nu huvudrollen, då den främsta uppgiften bliver

att söka föra en av dem till den åttonde raden för att förvandlas till drottning. För den, som detta kan lyckas, är spelet vanligen vunnet, då han ju därigenom erhåller en oerhörd materiell övervikt över motståndaren. Slutspelen hava underkastats vidlyftiga teoretiska undersökningar, varigenom vissa grundsatser och principer utbildats, som utgöra en god grundval för den praktiska behandlingen. Närmare härom se nästa avdelning.

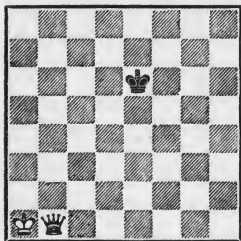
Tredje avdelningen.

SLUTSPELEN.

Det är att rekommendera att, innan man närmare inlåter sig på det mera komplicerade spelet med fullt antal pjäser, noggrant studera de i denna avdelning behandlade enklare slutspelsställningarna, och därigenom göra sig förtrogen med de olika pjäsernas verkningsätt och styrka.

Utgående från de enklast tänkbara ställningarna, i vilka den ena parten blott har sin kung kvar, skall först redogöras för huru denna göres matt med olika pjäser. Har den andra spelaren drottningen kvar, kan han i vilken ställning som helst göra matt i senast nio drag (diagram 16).

16.



1. Ka1—b2 Ke6—d5

2. Kb2—c3 Kd5—e5

Kungen skall närmas den fientlige kungen så mycket som möjligt och sedan avspärras reträttlinierna med drottningen.

3. Db1—g6 Ke5—f4

(Eller 3. —, Ke5—d5 4. Dg6—e8.)

- | | |
|-----------|--------|
| 4. Kc3—d4 | Kf4—f3 |
| 5. Dg6—g5 | Kf3—f2 |
| 6. Dg5—g4 | Kf2—e1 |
| 7. Kd4—e3 | Ke1—f1 |

Nu måste man akta sig att genom 8. Dg4—g3 ställa svart kung pätt. Drottningen kan där-
emot flyttas till g5, g6, g7 eller g8.

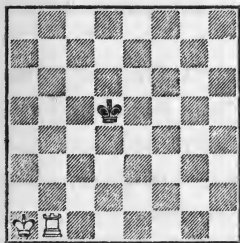
- | | |
|-----------|--------|
| 8. Dg4—g7 | Kf1—e1 |
|-----------|--------|

och nu sätter vit matt genom

9. Dg7—g1† eller Dg7—a1†.

Med ett torn kan man också lätt sätta matt,
i ogynnsammaste ställning (diagr. 17) i 16 drag.
Det gäller även här att med kungen gå den
fientlige kungen in på livet.

17.



- | | |
|-----------|--------|
| 1. Ka1—b2 | Kd5—d4 |
| 2. Kb2—c2 | Kd4—e4 |
| 3. Kc2—c3 | |

Den angripande kungen
närmar sig på ett springar-
drags distans.

- | | |
|-----------|--------|
| 3. — — | Ke4—e5 |
| 4. Kc3—c4 | Ke5—e4 |

På 4. —, Ke6 följer 5.

Te1†, Kd6 6. Te2, Kc6 7. Te6† etc.

- | | |
|------------|--------|
| 5. Tb1—e1† | Ke4—f5 |
| 6. Kc4—d4 | Kf5—f4 |

Om Kf6 så 7. Te5, Kf7 (g6) 8. Kd5, Kf6 9.
Kd6, Kg7 10. Te6, Kf7 11. Kd7, Kf8 12. Te7,

Kg8 13. Ke8, Kh8 14. Kf7, Kh7 15. Te6, Kh8 16, Th6†.

7. Te1—f1† Kf4—g5

8. Kd4—e4 Kg5—g6!

Nu kan man fortsätta med Tf5 såsom efter Kf6 7. Te5 utfördes, eller också, emedan svart redan står på g-linien, spela som följer:

9. Ke4—e5 Kg6—g5

10. Tf1—g1† Kg5—h4

11. Ke5—f5 Kh4—h3

12. Kf5—f4 Kh3—h2

13. Tg1—g3 Kh2—h1

14. Kf4—f3 Kh1—h2

15. Kf3—f2 Kh2—h1

16. Tg3—h3†.

Kungen måste i detta som i föregående fall drivas till randen av brädet för att kunna sättas matt.

Med två löpare åtgår högst 18 drag att sätta den ensamme kungen matt. Den fientlige kungen måste tvingas in i ett hörn och kan där sättas matt, antingen på själva hörnfältet, eller på någon av de angränsande rutorna.

1. Lg4—d1 Kf4—e3

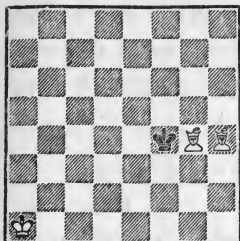
2. Ka1—b2 Ke3—d2

3. Ld1—c2 Kd2—e3

4. Kb2—c3 Ke3—f3

På 4. —, Ke2 följer 5. Lg5, Kf3 6. Kd2! Kg4 7. Le3, Kf3 8. Lf5, Kg2 9. Ke2, Kg3 10.

18.



Lg5, Kg2 11. Lf4, Kg1 12.
Kf3, Kf1 13. Lg3, Kg1 14.
Lh3, Kh1 15. Lf4, Kg1 16.
Kg3, Kh1 17. Lg2† (ej Le3,
patt!) Kg1 17. Le3‡.

5. Kc3—d4 Kf3—g4

6. Lh4—e1 Kg4—f3

7. Lc2—d3 Kf3—f4

8. Ld3—e4 Kf4—g5

9. Kd4—e5 Kg5—g4

10. Le1—f2 Kg4—g5

Om 10. —, Kh3 så 11. Kf4, Kh2 12. Kf3,
Kh3 13. Ld3, Kh2 14. Lf1, Kh1 15. Le3, Kh2
16. Kf2, Kh1 17. Lg2†, Kh2 18. Lf4‡.

11. Le4—f5 Kg5—h6

12. Ke5—f6 Kh6—h5

13. Lf5—e6 Kh5—h6

14. Le6—g4 Kh6—h7

15. Kf6—f7 Kh7—h6 (h8)

16. Lf2—e3† Kh6—h7

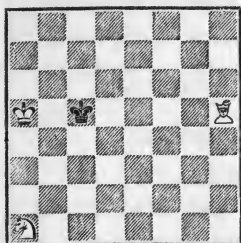
17. Lg4—f5† Kh7—h8

18. Le3—d4‡.

Att göra matt med en löpare och en springare är ganska svårt. Därtill kan fordras 31 drag. Kungen måste trängas in i ett hörn av samma färg som löparens. Slutspelet sönderfaller i två delar. Står kungen nämligen på mitten av brädet så rör den sig naturligtvis till det hörn, där den ej kan sättas matt, och härifrån måste han

sedan drivas över i det andra hörnet. För den förra delen av slutspelet gives det endast vissa regler att efterfölja. Den andra däremot är en i alla varianter utförd matt i senast 18 drag.

19.



a.

Svart vid draget.

- | | |
|-----------|--------|
| 1. — — | Kc5—c6 |
| 2. Sa1—b3 | Kc6—d5 |
| 3. Ka5—b5 | Kd5—d6 |
| 4. Kb5—c4 | Kd6—e5 |
| 5. Sb3—c5 | Ke5—d6 |

Om 5. —, Kf5 så 6.

Kd5, Kg5 7. Lf3, Kf5 8.

Se6, Kf6 9. Le4, Kf7 10. Ke5, Kg8 11. Kf6, Kh8
12. Sg5, Kg8 13. Sf7, Kf8 (jämför diagram 20).

- | | |
|-------------|-------------|
| 6. Kc4—d4 | Kd6—e7 |
| 7. Kd4—e5 | Ke7—f8 |
| 8. Ke5—f6 | Kf8—g8 |
| 9. Sc5—e6 | Kg8—h8 |
| 10. Lh5—f7 | Kh8—h7 |
| 11. Se6—f4 | Kh7—h8 (h6) |
| 12. Sf4—g6† | K—h7 |
| 13. Lf7—e6 | |

Genom detta tempodrag tvingas den svarta kungen till h6.

13. — — Kh7—h6

och ställningen å diagram 20 är uppnådd.

b.

Vit vid draget.

- | | |
|------------|--------|
| 1. Sa1—b3† | Kc5—c6 |
| 2. Ka5—b4 | Kc6—d5 |
| 3. Lh5—f3† | Kd5—d6 |
| 4. Sb3—d4 | Kd6—e5 |
| 5. Kb4—c5 | Ke5—f6 |
| 6. Kc5—d5 | Kf6—f7 |
| 7. Sd4—f5 | Kf7—f6 |
| 8. Sf5—d6 | Kf6—g6 |

På 8. —, Kg7 följer 9. Ke6, Kg6 10. Sf7, Kg7 11. Le4, Kf8 12. Kf6, Kg8 13. Lf5 (tempodrag) Kf8.

- | | |
|-------------|-------------|
| 9. Kd5—e5 | Kg6—g7 |
| 10. Lf3—e4 | Kg7—g8 |
| 11. Ke5—f6 | Kg8—h8 (f8) |
| 12. Sd6—f7† | K—g8 |
| 13. Le4—f5 | |

Tempodrag!

- | | |
|---------|--------|
| 13. — — | Kg8—f8 |
|---------|--------|

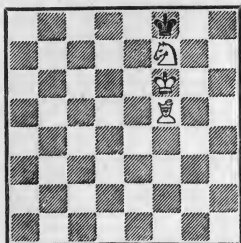
och ställningen å diagram 20 är uppnådd.

Av dessa exempel framgår, att i den första delen av slutspelet de vita pjäserna måste konsekvent närmas hörnet h8 och samtidigt nödga den svarta kungen till reträtt.

- | | |
|-----------|---------|
| 1. Lf5—h7 | Kf8—e8 |
| 2. Sf7—e5 | Ke8—d8! |

På Kf8 följer matt i 15:e draget genom 3. Sd7†, Ke8 4. Ke6, Kd8 5. Kd6, Ke8 6. Lg6†,

20.



Kd8 7. Sc5, Kc8 8. Lf5†, Kd8 9. Se6†, Kc8 10. Kc6, Kb8 11. Sc5, Ka7 12. Kc7, Ka8 13. Kb6 etc.

3. Lh7—e4 Kd8—c7

På 3. —, Ke8 följer 4. Ld5!, Kf8 5. Sd7†, Ke8 6. Ke6, eller 4. —, Kd8 5. Ke6, K flyttar 6. Sd7.

4. Se5—c4	Kc7—d7
5. Kf6—f7	Kd7—d8
6. Le4—c6	Kd8—c7
7. Lc6—b5	Kc7—d8
8. Kf7—e6	Kd8—c8

Eller Kc7 9. Ke7, Kc8 10. Sb6†, Kc7 11. Sd5†, Kb7 12. Kd7, Kb8 13. La6, Ka7 14. Lc8, Kb8 15. Se7, K flyttar 16. Kc7 och matt i två drag.

9. Ke6—d6	Kc8—d8
10. Sc4—a5	Kd8—c8
11. Lb5—d7†	Kc8—b8!
12. Kd6—c6	Kb8—a7
13. Sa5—b7 (c4)	Ka7—a6 (a8)
14. Kc6—c7!	Ka6—a7
15. Ld7—b5	Ka7—a8
16. S—d6	

och matt i 18:e draget.

Med två springare kan man ej framtvinga matt. I en ställning som å diagram 21 kan

21.

om svart på



1. Se5—c6†

drager det dåliga

1. — — Kb8—a8

matt uppstå genom

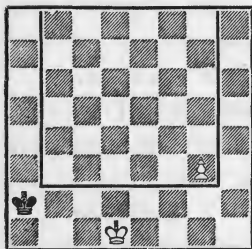
2. — — Sb5—c7‡,

men drager svart det riktiga Kb8—c8, så finnes ingen matt.

Kungen och en lätt pjäs kunna naturligtvis ej sätta den fientlige kungen matt.

Med en ensam bonde kan man vinna, om denna kan föras till åttonde raden och där förvandlas till drottning eller torn, varefter matten ju är lätt att forcera. Är den fientlige kungen så långt avlägsen, att den ej kan upphinna bonden, så är detta enkelt nog. För att lätt kunna

22.



avgöra, om så är förhållandet, tänke man sig en kvadrat, vars sidas längd är lika med avståndet mellan det fält bonden står på och det, den skall uppnå.

Står den fientlige kungen inom denna kvadrat eller kan han, om han är

vid draget, inträda i densamma, så kan spelet ej vinnas, med mindre än att den egna kungen kommer bonden till hjälp; ett undantag härifrån uppkommer när bonden kan gå två steg.

Å diagram 22 kan alltså bonden obehindrat gå i dam, om vit har draget.

Om svart däremot vore vid draget, skulle kungen inträda i kvadraten, och den vita kungen måste komma bonden till hjälp, om den skall lyckas att komma till det åttonde fältet.

Det finnes emellertid ställningar, i vilka, trots det att kungen understödjer bonden, vinst dock ej kan ernås. Svart förmår nämligen i de flesta fall göra remis, om han har opposition, d. v. s. kungarna innehava den å diagram 23 åskådliggjorda ställningen och svart är *ej* vid draget.

23.



I ställning 24 är sålunda spelet remis, om vit är vid draget. Det följer

1. Kd5—e5 Kd7—e7

Svart måste naturligtvis söka behålla oppositionen.

24.



2. d4—d5 Ke7—d7

Kungen får ej gå till e8 eller d8, ty då erhåller vit opposition genom Ke6 eller Kd6.

3. d5—d6 Kd7—d8

För att på

4. Ke5—e6

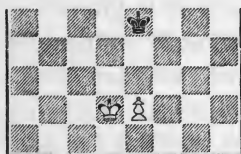
åter få opposition genom

4. — — Kd8—e8

5. d6—d7† Ke8—d8

Vit måste nu välja emellan att med Ke6—d6 sätta svart patt eller också uppgiva bonden.

25.



I ställning 25 vinner vit om han är vid draget, endast genom draget Kd2—e3, varmed han erhåller opposition. På 1. Kd2—d3? skulle följa Ke5—d5 2. Kd3—e3, Kd5—e5 o. s. v. och på 1. e2—e3 följer 1. —, Ke5—e4 och vit kan ej erhålla opposition.

1. Kd2—e3! Ke5—d5

2. Ke3—f4 Kd5—e6

På Kd4 skulle följa 3. e4, Kc5 4. e5, Kc6! 5. Kf5! Kd7 6. Kf6, Ke8 7. Ke6, Kf8 8. Kd7 och bonden går obehindrat i dam.

3. Kf4—e4! Ke6—f6

4. Ke4—d5 Kf6—e7

Eller 4. —, Kf7 5. e4, Ke7 6. Ke5 etc.

5. Kd5—e5 Ke7—d7

6. Ke5—f6 Kd7—e8

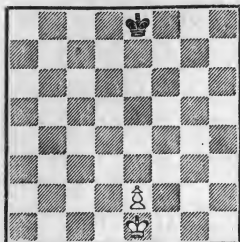
Om Kd6 så 7. e4, Kd7 8. e5, Ke8 9. Ke6 etc.

Om Kd8 så 7. e4, Ke8 8. e5, Kf8 6. e6, Ke8 10. e7, Kd7 11. Kf7 etc.

7. e2—e4

Så snart den vita kungen före bonden beträtt den 6:e raden, kan denna avancera! Spellet vinnes nu lätt.

26.



7. — — K flyttas

8. e4—e5 K—e8

9. Kf6—e6 Ke8—f8

10. Ke6—d7 och vinner.

I ställning 26 vinner vit vid draget, emedan svart efter 1. Ke1—d2, Ke8—d7 2. Kd2—e3, Kd7—e7 3. Ke3—e4, Ke7—e6 4. e2—e3 ej

kan behålla oppositionen. Svart vid draget gör remis genom 1. —, Ke7 2. Kd2, Ke6 3. Kd3, Kd5 4. e3, Ke5, och vit kan ej erhålla opposition. Alltså, kan kungen komma två fält framför sin bonde, vinner han med eller utan opposition, men ett fält blott med opposition.

Vinst och förlust av opposition spelar en mycket stor roll i slutspelet med bönder. En tornbonde (a- eller h-bonde) kan aldrig vinna, om den fientlige kungen kan besätta förvandlingsfältet, då han ju ej därifrån kan fördrivas, eller om han kan erhålla en ställning liknande den å diagr. 27.

27.



1. Kh4—h5 Kf4—f5

2. Kh5—h6 Kf5—f6

3. h3—h4 Kf6—f7!

4. Kh6—h7 Kf7—f8 etc.

eller 4. Kg5, Kg7 remis.

En dubbelbonde är i allmänhet ej mera värd än en ensam, dock kan man i en

28.

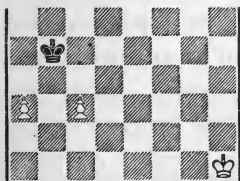


del ställningar genom tempodrag med den andra bonden erhålla opposition.

Om vit i ställning 28 vore vid draget och ej hade bonden på g2, så vore partiet remis. I föreliggande fall vinner vit alltid, emedan han kan göra tempodraget g2—g3, vilken nödsakar den svarta kungen att uppgiva oppositionen.

Två bönder, förbundna eller ej, kunna alltid vinna. Ställning 29 är ett mycket lärorikt exempel på huru de två bönderna besegra kungen.

29.



På 1. — — Kb5—c4 följer

2. a3—a4! Kc4—c5.

Om svart nu tager bonden på c3, kommer han utanför kvadraten för a-bonden.

3. Kh1—g2 Kc5—b6

Om 3. —. Kc4 så 4. Kf3,

Kc5 5. Ke4, Kc4 6. a5, Kb5 7. Kd5 etc.

4. c3—c4 Kb6—c6

5. a4—a5 Kc6—c5

6. Kg2—f3 Kc5—c6

7. Kf3—e4 Kc6—b7

8. c4—c5 Kb7—b8

9. a5—a6 Kb8—c7

Om 9. —, Ka7 så 10. Kd5, K × a6 11. Kd6 etc.

10. Ke4—d5 Kc7—c8

11. c5—c6 Kc8—b8

12. Kd5—c5 Kb8—a8

13. c6—c7 Ka8—a7

14. c7- .c8T

Ej drottning, ty då är svart patt.

15. — — Ka7×a6

16. Tc8—c7 Ka6—a5

17. Tc7—a7‡.

30.



Intressant är ställning 30, emedan
vinst endast kan uppnås genom upp-
offrande av den ena bonden.

1. a7—a8D† Kb7×a8

2. Kd5—c6 Ka8—b8

3. b6—b7 och vinner.

En bonde understödd av en löpare vinner
alltid utom i de fall då bonden är en tornbonde,
löparens färg ej överensstämmer med för-
vandlingsfältet samt den fientlige kungen ej kan
hindras att besätta detsamma, och i en ställ-
ning som 33.

31.



I ställning 31 tilltvingar sig
svart remis på följande sätt:

1. — — Kc4—b5

2. Ke6—d7 Kb5—a6

3. Kd7—c8 Ka6—a7

4. Lb4—c5† Ka7—a8!

Ej Ka6 ty det följer 5. Lb6,
Kb5 6. Kb7 etc. och vit vinner.

5. Lc5—d6 Ka8—a7

6. Kc8—c7 Ka7—a8

- | | | |
|-----|---------|--------|
| 7. | Kc7—c6 | Ka8—a7 |
| 8. | Ld6—c5† | Ka7—a8 |
| 9. | Kc6—b6 | Ka8—b8 |
| 10. | a5—a6 | Kb8—a8 |

Remis.

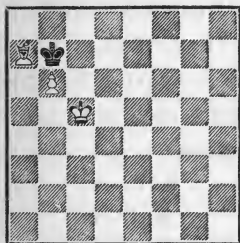
32.



I position 32 vinner vit, emedan han kan hindra den svarta kungen från att komma till h8.

- | | | |
|----|---------|-------------|
| 1. | h5—h6 | Ke7—f7 |
| 2. | Le4—h7! | Kf7—f6 |
| 3. | Kf3—f4 | Kf6—f7 |
| 4. | Kf4—f5 | Kf7—f8 |
| 5. | Kf5—f6 | Kf8—e8 |
| 6. | Kf6—g7 | och vinner. |

33.



I ställning 33 kan vit ej vinna, emedan svart efter 1. —, Ka8 vore patt, om vit spelar 2. Kc6, och efter 2. Lb8, K×b8 3. Kc6 genom Kc8 erhåller opposition.

Med tillhjälp av en springare föres bonden alltid i dam förutom i de här anförda tre remispositionerna 34, 35, 36.

I den första ställningen erövrar svart bonden genom Kd3—c4, i den andra blir svart patt på a8, om vit med kungen garderar bonden, och

34.



35.



36.



i det tredje kan springaren, om vit är vid draget, ej fördriva kungen från fälten c7 och c8.

Då båda parterna i slutspelet, förutom kungen, hava någon eller några pjäser kvar, kunna följande olika fall inträffa.

1. Lika pjäser på båda sidor.

Om båda parterna hava var sin drottning, var sitt torn, eller var sina lätta pjäser kvar, är spelet vanligen remis. Ett intressant undantagsfall är exempel 37, som kan tänkas hava uppkommit genom att vit och svart i föregående drag uppnått åttonde raden med sina bönder. Vit vid draget vinner genom

37.



- | | |
|------------|---------|
| 1. Db8—h2† | Kc2—c1! |
| 2. Dh2—g1† | Kc1—b2 |
| 3. Dg1—f2† | Kb2—a3 |
| 4. Df2—e3† | Ka3—b2 |
| 5. De3—d2† | Kb2—b1 |

Eller 5, —, Ka3 6. Db4† och 7. Db3†.

6. Kc4—b3! och matt i högst två drag.

Finnes på båda sidor en bonde så kan spelet av den ena vinnas 1) om båda bönderna äro fribönder och antingen endast den ene obehindrat kan framtränga, eller den andra är värdelös, emedan han kommer för sent till förvandlingsfältet, 2) om det ena partiets bonde kan erövras med erhållande av opposition.

38.



Ställning 38 av J. Berger.

Vit vid draget vinner, emedan han kan bringa sin bonde på femte linien och sedan erövra den fientliga bonden.

1. e4—e5! Kh7—g6

2. Kb7—c6 Kg6—g7

Eller Kg5 3. Kd7, Kf5 4. Kd6.

3. Kc6—d6 Kg7—f7

4. Kd6—d7 Kf7—f8

5. Kd7 × e6 Kf8—e8

Svarts opposition är här värdelös.

6. Ke6—d6 och vinner.

Svart vid draget gör däremot remis genom

1. — — e6—e5

2. Kb7—c6 Kh7—g6

3. Kc6—d6 Kg6—f6

4. Kd6—d5 Kf6—f7!

5. Kd5 × e5 Kf7—e7 remis, ty

svart erhåller nu en värdefull opposition.

Om båda parterna hava två bönder kvar, kunna endast följande vinstmöjligheter uppkomma.

1) När det ena partiet är i stånd att forcera en fribonde, som ej kan uppehållas.

39.

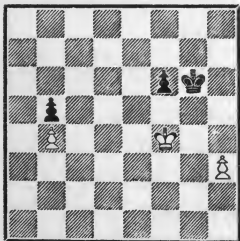


Ställning 39 av J. Berger är ett gott exempel härpå. Vit spelar c4—c5 och tvingar den svarta bonden b6 att endera slå c5-bonden eller att gå fram b6—b5. I båda fallen blir

a-bonden fri och kan ej hindras att gå i dam. På 1. —, Ke6 följer 2. c5 × b6, Kd6 3. a5, c5 4. Ke4, Kc6 5. Ke5 etc.

2) När det ena partiet har bättre posterad fribonde. Det oftast förekommande fallet är, att den från de övriga bönderna längst avlägsna fribonden vinner.

40.



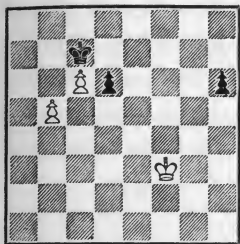
I ställning 40 vinner vit, emedan hans kung kommer före till angrepp på bonden b5 sedan bönderna på kungsflygeln bytts.

1. h3—h4 f6—f5
2. h4—h5† Kg6—f6
3. h5—h6 Kf6—g6
4. h6—h7 Kg6 × h7

5. Kf4 × f5 Kh7—g7

6. Kf5—e5 Kg7—f7
 7. Ke5—d5 Kf7—e7
 8. Kd5—c5 Ke7—d7
 9. Kc5×b5 Kd7—c7
 10. Kb5—a6 och vinner.

41.



I ställning 41 av Kling och Horwitz vinner vit.

1. Kf3—f4 Kc7—b6

Om h6—h5 så 2. Kg5, d6—d5 3. K×h5, d4 4. Kg4, d3 5. Kf3, d2 6. Ke2 och vinner.

2. Kf4—f5 Kb6—c7
 3. Kf5—f6

Tempodrag för att få den svarta kungen bort från c7.

3. — — Kc7—b6

På Kd8 följer naturligtvis 4. b6, Kc8 5. Ke6, h5 6. K×d6, h4 7. b7†, Kb8 8. Kd7 och vinner.

4. Kf6—e6 Kb6—c7

På h6—h5 följer Kd7 och vits c-bonde kommer först till förvandlingsfältet.

5. Ke6—d5 h6—h5
 6. b5—b6† Kc7×b6
 7. Kd5×d6 h5—h4
 8. c6—c7 och vit vinner.

3) När blott den ena parten har en fri-bonde, och den andra kan förhindras att få en sådan.

42.



I ställning 42 av Zuilen uppkomma efter 1. Se5—d7†, Kf6—e7 2. Sd7×b6 följande varianter.

a) 2. —, c7×b6 3. b4—b5 (nödvändigt, eljest spelar svart a7—a5 och får en fribonde, varpå spelet blott kan bli remis.) Ke7—f6 4. Kf4—e4, Kf6—e7 5. Ke4—d5, Ke7—f6 (om Kd7 så 6. f6, Ke8 7. Kc6) 6. Kd5—c6, Kf6×f5 7. Kc6—b7, a7—a5 8. b5×a6 e. p. och vit vinner.

b) 2. —, a7×b6 3. b4—b5, Ke7—d6 4. Kf4—g5 (ej 4. Ke4 till följd av 4. —, c5 5. b×c6 e. p., K×c6 6. Ke5, Kd7 7. Kf6, b5 8. Kg7, b4 9. f6, b3 etc. och bönderna komma samtidigt i dam) Kd6—e7 5. Kg5—g6, Ke7—f8 8. Kg6—f6 och vit vinner.

43.



4) När den ena parten har en dubbelbonde.

Vit vinner i ställning 43 emedan efter 1. d2—d3, Kb5—a5 2. Kc3—c4, Ka5—b6 3. b2—b3 icke blott bonden c5 utan även oppositionen vinnes.

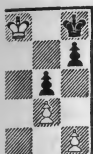
5) När den ena parten har en betydande positionsfördel.

Om svart i ställning 44 av Walker spelar 1. —, h7—h6 följer 2. h4—h5, Kh8—h7 3. Kf8—

f7 och vit vinner. Vit vid draget spelar genast Kf7 och vinner.

44.

I ställning 45 av Kling och Horwitz vinner vit vid draget genom



1. Ke3—e4 d6—d5†
(f5† 2. Kd4! etc.)

2. Ke4—f4 Ke6—d6

Om 2. —, f5 så 3. d4, Kf6 4. f3, K~

45.

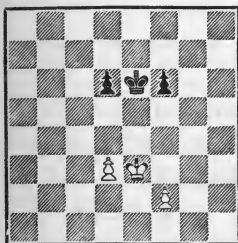
5. Kg5 eller e5 och vit vinner bonden och partiet.

3. Kf4—f5 Kd6—e7

Om Kc5 så 4. K×f6, Kd4 5. Ke6, K×d3 6. K×d5 och vit vinner.

4. d3—d4 Ke7—f7

5. f2—f4 och vinner.

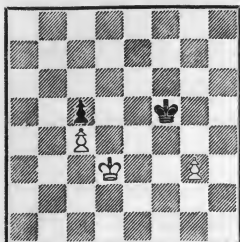


2. Samma slags pjäser men av olika antal.

Två drottningar vinna naturligtvis mot en, liksom två torn i regeln besegra ett torn. Två lätta pjäser vinna endast i undantagsfall mot en lätt pjäs, däremot vinna två bönder ofta mot en. Äro de två bönderna förbundna, är det vanligen svårare att vinna, än om de äro skilda. Ju längre bönderna stå från varandra, ju lättare är det att vinna.

Enklast är, när vit har en fribonde som i ställning 46.

46.



Med

1. g3—g4† Kf5—f4
 2. g4—g5 Kf4 × g5
 avlägsnas den svarta kungen, så att vit kan erövra c5-bonden.

3. Kd3—e4 Kg5—f6
 4. Ke4—d5 Kf6—e7
 5. Kd5 × c5 Ke7—d7

6. Kc5—b6 och vinner.

I en ställning som nr 47 av Berger vinner vit alltid.

1. g3—g4 Ke5—d5
 2. f3—f4 Kd5—e6
 3. f4 × g5 Ke6—e5
 4. Ke3—f3 Ke5—e6
 5. Kf3—f4 Ke6—f7
 6. Kf4—f5 Kf7—g7
 7. g5—g6 Kg7—h6
 8. g6—g7!

Ej 8. g5†? Kg7, varefter vit ej kan vinna.

8. — — Kh6 × g7
 9. Kf5—g5 etc.

Är svart vid draget så följer på

1. — — Ke5—f5
 2. Ke3—d4

och på

1. — — Ke5—d5

47.



2. Ke3—d3! Kd5—e5

Om g4 så f4.

3. Kd3—c4 g5—g4!

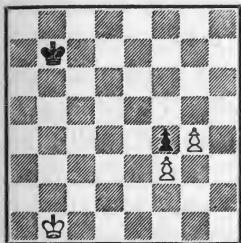
4. f3—f4† Ke5—e4

5. Kc4—c5 Ke4—f3

6. f4—f5 och vit vinner.

Av den senare varianten framgår, att om samtliga pjäser stode en rad längre ned, kunde svart vid draget erhålla remis.

48.

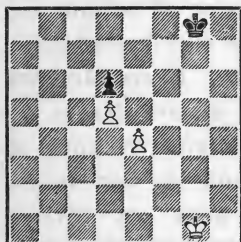


I ställning 48 befinna sig kungarna i så kallad fjärropposition. Svart får även om han är vid draget remis, emedan vits kung ej kan närma sig den svarta kungen utan att förlora oppositionen.

T. ex. 1. —, Kb7—c7
 2. Kb1—c1, Kc7—d7 3. Kc1—d1, Kd7—e7 4. Kd1—e1, Ke7—d7 (svart måste svänga av åt vänster med snedställningen för att ej förlora herraväldet över vänstra sidans oppositions område. På Kf7 skulle vit genom 5. Kd2 (svängning) Ke6 6. Kc3, Kd5 7. Kd3 erhålla snedopposition och vinna lätt) 5. Ke1—f1, Kd7—e7 6. Kf1—g1, Ke7—f7 (Kg2, Kg6) 7. Kg1—h2, Kf7—g6 8. Kh2—h3, Kg6—g5 remis eller 1. —, Kb7—c7 2. Kb1—c2, Kc7—c6 (svart närmar sig, först när vit närmar sig) 3. Kc2—d2, Kc6—d6

4. Kd2—e2, Kd6—e6 5. Ke2—e1, Ke6—d7! 6. Ke1—e2, Kd7—e6 7. Ke2—d3, Ke6—d5 8. Kd3—c3, Kd5—c5 9. Kc3—b3, Kc5—d5 (snedopposition. Svart kan ju ej med Kb5 avlägsna sig ur kvadraten för bonden g4) 10. Kb3—b4, Kd5—d4 (sidopposition) 11. Kb4—b3, Kd4—d5 12. Kb3—b2, Kd5—d6 13. Kb2—c2, Kd6—c6 etc.

49.



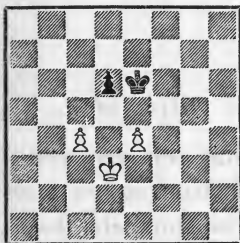
Som fjärroppositionen ej kan fasthållas, om kungen vill närma sig den andre kungen, måste bondeställningen vara avgörande, om vinst såsom i ställning 49 av G. Reichhelm skall kunna ernås. Vit vinner, emedan svart efter 1. Kg1—g2, Kg8—f8 2. Kg2—f2, Kf8—e8 3. Kf2—g3, Kg8—f8 4. Kg3—f4, Kf8—e8 (Kg8 duger ej för e4—e5) 5. Kf4—g5, Ke8—e7 6. Kg5—g6 ej kan behålla den opposition, han erhållit vid den vita kungens närmande, emedan fältet e6 är av vit behärskat. Vit vinner nu lätt genom 6. —, Ke7—e8 7. Kg6—f6, Ke8—d7 8. Kf6—f7, Kd7—d8 9. Kf7—e6, Kd8—c7 10. Ke6—e7 etc.

Spelar svart 2. —, Kf8—g8 blir förhållandet liknande på drottningflygeln, där vit behärskar fältet c6, Det följer 3. Kf2—e3, Kg8—g7, (i sådana snedställningar är enligt Marco enklaste

sättet att avgöra om opposition erhålles, att man tänker sig en rektangel med kungarne i hörnen. Har rektangeln udda antal fält, så har man opposition. Rektangeln g7—g3—e3—e7 har 5×3 fält, alltså har svart opposition vid vita kungens närmande. Spelar svart Kf7 följer 4. Kd3!, Ke7 5. Kc4, Kd8 6. Kb5, Kc7 7. Ka6, Kc8 8. Kb6, Kd7 9. Kb7 och vinner) 4. Ke3—d3! (ej Kd4 för Kf6) Kg7—f7 5. Kd3—c4, Kf7—e8 6. Kc4—b5, Ke8—d7 7. Kb5—b6 och svart kan ej behålla sin opposition, utan förlorar efter 7. —, Kd7—d8 8. Kb6—c6, Kd8—e7 9. Kc6—c7 sin bonde.

I ställning 50 av Berger kan vit ej vinna, ty på såväl 1. Kd3—d4, Ke6—e7! 2. e4—e5,

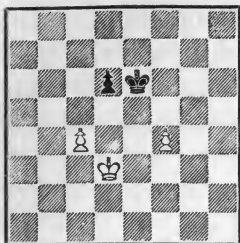
50.



Ke7—e6 3. e5 × d6, Ke6 × d6 som på 1. Kd3—d4, Ke6—e7 2. Kd4—d5, Ke7—d7 3. c4—c5, d6 × c5 4. Kd5 × c5, Kd7—c7 behåller svart opposition.

Däremot vinner vit i ställning 51 av Berger, där bönderna stå en ruta längre från varandra. På 1. —, d6—d5 är 2. c4—c5 avgörande och på 1. —, Kf5 följer 2. Kd3—e3, Kf5—e6 3. Ke3—e4, Ke6—e7 4. Ke4—d5, Ke7—d7 5. f4—f5, Kd7—e7 6. f5—f6†, Ke7—d7 7.

51.



f6—f7, Kd7—e7 8. f7—f8D†,
Ke7×f8 9. Kd5×d6 etc.

I ställning 52 av E. Lasker synes ju lätt, att om svart vore vid draget, vore han förlorad. Huru vit vid draget kan ernå samma ställning med svart vid draget, är mycket lärorikt.

52.



Detta sker sålunda:

- | | |
|----------------|--------|
| 1. Kc5—d5 | Kc7—c8 |
| 2. Kd5—c4 | Kc8—d8 |
| 3. Kc4—d4 | Kd8—c8 |
| 4. Kd4—d5 | Kc8—c7 |
| 5. Kd5—c5 etc. | |

Angående slutspel med tre eller flera bönder å ömse sidor se partierna.

3. Olika huvudpjäser å varje sida.

Har ena parten en drottning och den andra någon annan pjäs, så vinner drottningen i regeln. Rätta behandlingssättet av slutspelet drottning mot torn framgår av lösningen till ställning 53.

- | | |
|-----------|--------------|
| 1. Ka1—b2 | Tf5—f4 (f2†) |
| 2. Kb2—c3 | Tf4—e4 (e2) |

Ej Td4 till följd av Dh8†.

3. Kc3—d3 Te4—d4†

4. Kd3—e3 Td4—d5

53.



Tornet bör förbliva i kungens omedelbara närhet.

På 4. —, Td4—d6, d7, d8 följer 5. Dh5† och 6. Ke4 etc. Om t. ex. 4. —, Tc4 så 5. Dh5†, Ke6 6. Db5, Tg4 7. Dc5! Kf6 8. Kf3,

Th4 9. Dd5, och tornet måste retirera, ty på 9. —, Ta4 följer 10. Dc6†, på 9. —, Th3† 10. Kg4 etc. Går den svarta kungen i 5:te draget till d6, så följer 6. Kd3, Ta4 (b4) (ej Tf4 till följd av 7. Dh2 och 8. Ke3) 7. Df5, och om då Ta3† så 8. Kc4, Ta4† 9. Kc3! etc.

5. Dh1—h2† Ke5—f5

6. Dh2—f4† Kf5—e6

6. —, Kg6 7. Ke4, Tg5 8. Dd6†, Kh5 9. De6 eller 8. —, Kg7 9. Kf4, Tg6 10. De7†, Kg8 11. Kf5, Tg7 12. De8†, Kh7 13. Kf6 leder fortare till ställning 54.

7. Ke3—e4 Td5—d6

8. Df4—f5† Ke6—e7

9. Ke4—e5 Td6—d7

9. —, Td1? 10. Dg5†, Kf8 11. Df4†, Ke7! 12. Dh4†, Kf8 13. Db4† och vit vinner tornet.

10. Df5—f6† Ke7—e8

11. Df6—h8†

Den sjätte linien må den angripande kungen

ej beträda, förrän varje fara för patt är avhjälpd. 11. Ke6 skulle hava Td6† 12. K×d6 och patt till följd. En annan remis uppkommer efter 11. Dg6†, Kf8 12. Ke6, Td6†. Den märkligaste remisen är följande: Vit Kh6, De6; Svart Kf8, Ta7 (Ponziani, 1782). Svart vid draget giver på h7, g7 och f7 (g6) evig schack eller avbyter damen.

11. — — Ke8—f7!

12. Dh8—h7† Kf7—e8

13. Dh7—g8† Ke8—e7

14. Dg8—c8

Nu är det svarta tornet tvunget att uppgiva det fördelaktiga fältet bredvid kungen och svart är i alla varianter förlorad.

a) 14. —, Td8 15. De6†, Kf8 16. Kf6 etc.

b) 14. —, Ta7 eller d6 15. Dc5(†) etc.

c) 14. —, Td3 15. De6†, Kd8! 16. Dg8†, K~7 17. Dh7† etc.

54.



d) 14. —, Td2 15. Dc5†;

1) 15. —, Kd7 16. Db5†,

Kc8 17. Ke6, Tc2! (17. —,

Td8 18. Ke7; 17. —, Td1

18. Dc4†, Kd8! 19. Db3) 18.

Kd6, Th2! (18. —. Tc7 19.

Da5; 18. —, Td2† 19. Kc6. Tc2† 20. Kb6; 18.

—, Tc1 19. Da4, Kb7 20. Db3†, Kc8 21. Da3;

18. —, Tc3 19. Da5) 19. De8†, Kb7 20. De4†,

Kb6 (20. —, Kb8 21. Df4 och 22. Kc6 eller d7†

etc.: 20. —, Ka6, a7 21. Kc7) 21. Df4, Th5!
(På varje annat drag följer tornförlust) 22. De3†,
Ka5 23. Kc6 etc.

2) 15. —, Kf7 16. Dc4†, Kg7, eller g6 17.
Dg4†, Kh7 18. Dh5† etc.

3) 15. —, Ke8 16. Db5†, Kf7 (16. —, Td7?
17. Ke6) 17. Dc4† som under 2.

e) 14. —, Td1 15. Dc5†;

1) 15. —, Kd7 16. Db5†, Kc7 eller c8 (be-
träffande 16. —, Kd8 se under e 3); 16. —, Ke7
17. Db4† som under e 2) 17. Dc4†, Kd8 18. Ke6.

2) 15. —, Kf7 16. Dc4†, Ke7! (16. —. Kf8? 17.
Db4†) 17. Db4†, Kd8! 18. Ke6.

3) 15. —, Kd8 16. Da5†, Kc8 17. Dc3†, Kd7!
(17. —, Kd8 18. Ke6, Td7 19. Da5†) 18. Db4,
Kc7, ell. c8 (18. —, Kd8 19. Ke6; 18. —, T~ 19.
Db7, b5, d4 eller d2† och vinner tornet) 19.
Dc4†, Kd8 20. Ke6.

4) 15. —, Ke8 16. Db5† jämför med 2 o. 3.

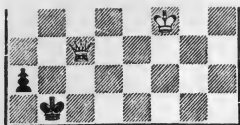
55.



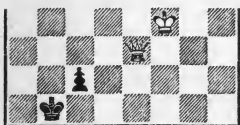
Mot en lätt pjäs vinner drott-
ningen naturligtvis utan svårighet.
En bonde, som kommit till sin
sjunde rad, kan däremot göra re-
mis, om den fientlige kungen är
ofördelaktigt posterad.

Ställning 55 är remis, emedan
den vita kungen hindrar drottning-
en från att schacka. Eljest kunna
remispositioner blott uppkomma med torn och

56.



57.



58.



löparebönder t. ex. ställningar 56 och 57.

I ställning 56 får vit nämligen efter

1. Dc3—b3† Kb1—a1

till följd av att den svarta kungen står patt ej tillfälle att närma sig med sin kung, och i 57 spelar svart på 1. De3—b3† kungen till a1, varpå vit till följd av

patt ej kan taga bonden. Är bonden en mittbonde, som i ställning 58, kan vit skaffa sig tillfälle att med sin kung angripa densamma, t. ex.

1. Dc8—f5† Kf2—g2

2. Df5—g4† Kg2—f2

3. Dg4—f4† Kf2—g1

4. Df4—e3† Kg1—f1

5. De3—f3† Kf1—e1

6. Kb7—c6 Ke1—d2

7. Df3—d5† Kd2—c2

8. Dd5—c4† Kc2—d2

9. Dc4—d4† Kd2—c2

10. Dd4—e3 Kc2—d1

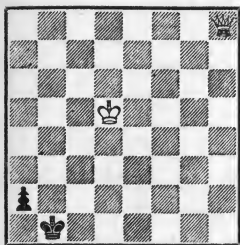
11. De3—d3† Kd1—e1

12. Kc6—d5 Ke1—f2

13. Dd3—d2 Kf2—f1

14. Dd2—f4† Kf1—g2
 15. Df4—e3 Kg2—f1
 16. De3—f3† Kf1—e1
 17. Kd5—e4 Ke1—d2
 18. Df3—d3† Kd2—e1
 19. Ke4—f3 etc.

59.



Står kungen från början i närheten av den fientlige bonden, vinnes alltid. Se ställning 59.

1. Dh8—h1† Kb1—b2
 2. Dh1—h2† Kb2—b1
 3. Kd5—c4 a2—a1D
 4. Kc4—b3 och svart kan

ej gardera matten. En lärorik slutvändning.

Ett torn och en bonde äro i de flesta fall i stånd att göra remis mot drottningen, förutsatt att de befinna sig bredvid sin kung och den fientliga kungen är avskuren från tillträde till bonden. Mot ett torn och två eller flera bönder kan drottningen vinna blott i högst ovanliga ställningar. I regeln äro dessa slutspel remis liksom de med drottning mot två torn eller tre lätta pjäser. Drottningen vinner i regeln mot två lätta pjäser, men förlorar mot ett torn och två lätta pjäser eller mot fyra lätta pjäser. Mot två bönder vinner drottningen, om de ej båda nått näst sista linien. Hava de ej

överskridit den femte linien så kan damen i regeln vinna mot tre bönder, i fördelaktiga ställningar även mot ett större antal.

Slutspelen torn mot löpare eller springare liksom torn mot två lätta pjäser äro i regeln remis. Om det ej är understött av sin kung, har tornet svårt att kunna vinna mot en enda bonde; i en ställning som 60 förlorar det till och med.

60.



1. — — e3—e2
2. Tg5—f5† Kf6—e6
3. Tf5—f8 Ke6—e7

och bonden kan ej hindras från att bliva drottning.

Stode samtliga pjäser en rad åt höger, så skulle följande remisspel kunna uppstå. 1. —, f3—f2 2. Th5—g5†, Kg6—f6 3. Tg5—g3, f2—f1D 4. Tg3—f3†, Dd1—f3 5. patt.

Två bönder göra vanligen remis, om de äro understödda av sin kung och kunna ibland vinna, om de äro långt framryckta.

Med tillhjälp av sin kung kan tornet däremot i regeln vinna mot ända till tre bönder och göra remis mot fyra.

Slutspelet torn mot en lätt pjäs och en bonde är naturligtvis remis. En löpare och två bönder äro tornet något överlägsna. Tornet gör blott då i regeln remis, när dess kung befinner

sig i närheten av bönderna, och dessa ej hava överskridit 5:e linien. Torn och bonde vinna i regeln mot en löpare eller springare.

En löpare gör i regeln remis mot en eller två bönder och förlorar mot tre, dock finnas talrika undantagsställningar, däri även två bönder vinna t. ex. ställning 61 av v. Bardeleben och Mieses.

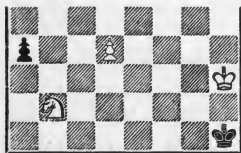
61.



1. a4—a5 Lg7—f8
2. Ke4—d5 Lf8—h6
3. g4—g5† Lh6 × g5
4. Kd5—e4 Lg5—h4
5. Ke4—f3 och a-bonden framrycker obehindrat.

En lätt pjäs och en bonde vinna i regeln mot en eller två bönder och göra remis mot tre och fyra. Härvid beror det naturligtvis mycket på ställningen och undantagsfall förekomma ofta.

62.



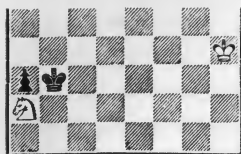
En springare kan ej uppehålla bönderna så väl som en löpare. I ställning 62 är den maktlös mot en enda bonde. Det följer

1. — — a4—a3
2. S drager, a3—a2 och vinner.

I position 63 gör springaren däremot remis genom

1. Sa2—c1† Kb3—b2

63.



2. Sc1—d3† Kb2—c2

3. Sd3—b4†

Ej Se1†? Kb1 och svart
vinner.

3. — — Kc2—b3

4. Sb4—d3 Kb3—c3

(4. —, a2 5. Sc1†.)

5. Sd3—c1 Kc3—c2

6. Sc1—a2 etc.

Intressanta randställningar förekomma ibland
i vilka springaren understödd av kungen kan
tilltvinga sig matt mot kung och en tornbonde
t. ex. ställning 64.

64.



1. Kf1—f2 Kh1—h2

2. Se2—d4 Kh2—h1

3. Sd4—f5 Kh1—h2

4. Sf5—e3 Kh2—h1

5. Se3—f1 h3—h2

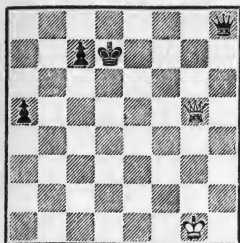
6. Sf1—g3†

4. *Lika huvudpjäser mot varandra med bondeövertikt för ena parten.*

Slutspelet drottning och bonde mot drottning kan i regeln vinnas endast om bonden hunnit till 7:e raden och ej är en tornbonde.

Två bönder kunna nästan alltid vinna. Slutet av första matchpartiet mellan Morphy och Anderssen är ett lärorikt exempel härpå.

65.



1. — — Dh8—d4†

2. Kg1—f1 a5—a4

3. Dg5—f5† Kd7—c6

4. Df5—c8 Kc6—b5

5. Kf1—e1

Om D × c7 så Dc4†.

5. — — c7—c5

6. Dc8—b7† Kb5—c4

7. Db7—f7† Kc4—c3

8. Df7—f3† Dd4—d3

9. Df3—f6† Kc3—b3

10. Df6—b6† Kb3—c2

11. Db6—a7 Dd3—c3†

12. Ke1—e2 a4—a3

13. Da7—a4† Kc2—b2

14. Da4—b5† Dc3—b3

15. Db5—a6 c5—c4

16. Da6—f6† c4—c3

åtföljt av a3—a2.

Torn och en bonde vinna mot ensamt torn endast när den fientliga kungen kan avstängas från bondens förvandlingsfält.

Ställning 66 av Philidor är remis.

1. — — Tb6—a6

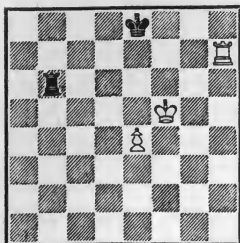
2. e4—e5 Ta6—b6

3. Th7—a7 Tb7—c6

4. e5—e6 Tc6—c1

5. Kf5—f6 Tc1—f1†

66.



och svart giver schack tills dess kungen är så långt från bonden att denna går förlorad.

I ställning 67 av Lucena vinner vit.

1. — — Th2—h3

2. Tf1—f4 Th3—h4

3. Tf4—e4† Ke8—d7

4. Kg8—f7 Th1—f1†

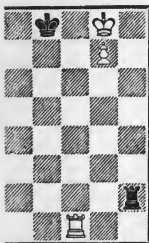
5. Kf7—g6 Tf1—g1†

6. Kg6—f6 Tg1—f1†

7. Kf6—g5 Tf1—g1†

8. Te4—g4 och vinner.

67.



Tornet skall ställas på fjärde raden för att, när kungen lämnar bonden med Kf6—g5, kunna sättas emellan för schacken på g1.

Torn och två bönder vinna i regeln mot ensamt torn. Remispositioner kunna endast förekomma, då bönderna stå på a- och b- eller g- och h-linierna,

Finnas ännu bönder kvar på båda sidor, så kan först och främst materiell övervikt men sedan även blott den bättre positionen bilda en avgörande fördel. Det svagare partiet bör söka utbyta bönderna, antingen så att blott en bonde (t. ex. en tornbonde) blir över, vilken ej kan vinna, eller ock så att en fribonde erhålles, som

efter uppoffring av tornet mot motståndarens viktigaste bonde (bönder) kan erhålla remis. Ävenledes bör tornbyte undvikas.

I slutspelet löpare och bönder mot löpare och bönder är det av vikt, om löparne äro av samma färg eller icke. Äro de av samma färg, avgör vanligen en bondes övervikt spelet, så att t. o. m. löpare och bonde någon gång vinna mot löpare, t. ex. ställning 68.

68.



1. La7—b8 Ld6—c5

2. La8—f4 Lc5—a7

3. Lf4—e3 och vinner.

Stode pjäserna en rad till höger vore spelet remis. (Ställning 69.)

69.



1. La6—c8 Le6—d5

2. Lc8—d7 Ld5—b7

3. Ld7—h3 Lb7—a6

4. Lh3—g2 Kd6—e6

5. Lg2—f1 La6—b7

6. Lf1—e2 Ke6—d6

7. Le2—g4 Lb7—a6

Remis.

Äro löparna av olika färg vinner en ensam fribonde i regeln aldrig, två förbundna fribönder vinna endast på b—g-linierna, om de obehindrade kunna uppnå 6:e linien, och två ej förbundna fribönder vinna blott, om de äro åtskilda av mer än en linie.

70.



71.



70, av Salvioli.

1. Kd5—e6 Le7—b4
 2. Lf5—e4 Kc7—d8
 3. Ke6—f7 Lb4—a3
- remis.

71, av Salvioli.

1. Lh5—f3 Kc7—d8
2. Kd5—e6 Le7—b4
3. f5—f6 Lb4—a5
4. f6—f7 La5—b4
5. Ke6—f6 Lb4—c3†
6. Ke6—g6 Lc3—b4

7. Kg6—g7 och vinner.

Huruvida en löpare skall vara starkare än en springare eller tvärtom, då förutom dessa pjäser endast bönder finnes kvar på brädet, är en ofta diskuterad men ännu oavgjord fråga. Då man i det praktiska partiet skall avgöra vilkendera pjäsen man bör behålla för slutspelet, så bör man låta den dåvarande positionens karaktär vara uteslutande bestämmande, varvid som allmän regel kan gälla att löparen är mera lämplig att hindra fientliga bönder att framtränga, under det att springaren är att föredraga, om de fientliga bönderna stå fastnaglade på fält av olika färg med löparens.

Finnes blott en enda bonde på brädet, så får motståndaren nästan alltid tillfälle att för

densamma offra sin pjäs; med två bönder däremot kan man oftast tilltvinga sig segern.

Ju flera bönder det finnes på båda sidor desto lättare gör sig en bondes övervikt gällande; det starkare partiet bör därför ej onödigtvis utbyta några bönder (se partierna).

Slutspelet springare och bonde mot springare kan blott vinnas i undantagsfall. Finnes på båda sidor bönder, så förlorar det svagare partiet ofta, emedan det lätt kan bliva tvingat till att byta springare för att ej förlora en andra bonde.

Fjärde avdelningen.

PARTIER.

1.

Eduard Hamlish

Vit

1. e2—e4 d7—d6

Detta drag kan omöj-
ligen anses som ett full-
gott svar på e2—e4.
Skall d-bonden flyttas,
bör den naturligtvis gå
två steg.

2. d2—d4 Sb8—d7

Detta drag är dåligt.
Det stänger ju den en-
da linie, som i förra
draget öppnats. 2. —.
e7—e5 var rätta dra-
get.

3. Lf1—c4 g7—g6

4. Sg1—f3 Lf8—g7

Svart har, obekym-
rad om det hot, vit har
på den svaga punkten
f7, utvecklat sin kungs-
flygel på ett ingalunda

N. N.

Svart.

gott sätt. Vit kan där-
för genom ett elegant
offer

5. Lc4 × f7†

genast avgöra partiet
till sin fördel.

5. — — Ke8 × f7

6. Sf3—g5†

Svart är förlorad. På
Kf7—f6 följer matt ge-
nom 7. Dd1—f3 och på
Kf7—f8 eller e8 förlo-
ras drottningen genom
7. Sg5—e6(†). Man läg-
ge märke till fältet e6's
stora svaghet, uppkom-
men genom att sprin-
garen på d7 avspärrat
löparen på c8 därifrån,
samt till huru ödesdi-
ger sammangyttringen

av svarts pjäser genom
1. —, d6 och 2. —,
Sd7 visat sig vara.
Drottningen kan ej fly

undan för springaran-
greppet, emedan hon
på alla sidor är hind-
rad av egna pjäser.

2.

*Greco.**N. N.*

Vit.

Svart.

1. e2—e4¹ b7—b6

Svart vill först ut-
veckla sin drottning-
flygel och nöjer sig
med detta drag, som
blott ger en enda pjäs
tillfälle att komma ut
i spelet och som i och
för sig är av ingen var-
ken angrepps- eller för-
svarsbetydelse.

2. d2—d4 Lc8—b7

3. Lf1—d3 f7—f5

Svart anser sig kun-
na skrida till angrepp
och tror, att vit ej kan
taga denna bonde, eme-
dan tornet på h1 då
efter L×g2 skulle gå
förlorat. Han glömmer
emellertid det vikti-

gaste, nämligen att se
efter om hans kung är
i säkerhet för angrepp
av motståndaren, och
huru litet detta är fal-
let, visar fortsättningen.

4. e4×f5 Lb7×g2

5. Dd1—h5† g7—g6

6. f5×g6 Sg8—f6

Genom detta drag
vill svart tvinga den
vita drottningen till re-
trätt. Den svarta kun-
gen intager emellertid
en så ofördelaktig ställ-
ning, att vit kan offra
sin drottning

7. g6×h7† Sf6×h5
ty svart blir matt ge-
nom

8. Ld3—g6†.

3.

M. Braune

Vit.

1. e2—e4 e7—e5

2. f2—f4

Med detta drag offerar vit en bonde för att få angrepp. Sådana spel kallas gambitspel, de, i vilka kungslöpare-bonden offeras, kungsgambit.

2. — — e5 × f4

3. Lf1—c4 g7—g5

Ett dåligt drag. Svart spelar bäst Dd8—h4† och förhindrar vit att rockera.

4. h2—h4 f7—f6

Ett ännu sämre drag,

Schwartz

Svart.

varigenom kungen blot-tas för drottningens angrepp över h5. Svart borde i stället med d7—d5 ge igen bonden och samtidigt öppna sitt spel.

5. Dd1—h5† Ke8—e7

6. Dh5—f7† Ke7—d6

Vit gör nu matt i tre drag genom

7. e4—e5†! f6 × e5

Om K × e5 så Dd5‡ och om Kc6 så 8. Dd5‡, Kb6 9. Db5‡

8. Df7—d5† Kd6—e7

9. Dd5 × e5‡

4.

Kapten Mackenzie

Vit.

1. e2—e4 e7—e5

2. Lf1—c4 Sg8—f6

Spelet kallas efter vits andra drag för löparespel.

3. d2—d4 c7—c6

Det är tydligt att det-

N. N.

Svart.

ta drag ej kan vara gott. Svart borde i dess ställe slå bonden d4, e5 × d4, och om vit med 4. e4—e5 angriper springaren, genom 4. —, d7—d5 angripa den vita

löparen. På 4. Dd1 × d4 kan svart spela Sb8—c6 (angripande drottningen) 5. Dd4—e3, Lf8—e7.

4. d4 × e5 Sf6 × e4

5. Sg1—e2

Vit spelar springaren bättre till detta fält än till f3, ty efter eventuell rockad stänger den här ej f-bonden från att framtränga till angrepp.

5. — — Se4 × f2

En briljant idé — men felaktig. Svart ser, att han, om vit med kungen tager springaren, genom Dd8—h4† 6. Kf2—g1, Dh4 × c4 vinner igen pjäsen och har en bonde mer. Att vit kan underlåta att taga springaren, tänker han sig ej; då skulle ju tornet på h1 gå för-

lorat, om den viktigaste av de båda angräpnar pjäserna, drottningen, räddas. Emellertid ser vit längre än svart.

Han spelar

6. 0—0

och låter svart taga drottningen

6. — — Sf2 × d1

Nu är punkten f7 utsatt för dubbelt angrepp, och den svarta kungen förlorad

7. Lc4 × f7† Ke8—e7

8. Lc1 × g5†

Genom sina många drag med springaren — det är ju den ende av svarts huvudpjäser, som flyttats — har svart givit motståndaren tid att utveckla så många pjäser, att denne kunnat uppoffra sin starkaste pjäs och dock avgå med segern.

5.

Ur operetten *Sjökadetten*.Komponerat av *H. Lehner*.

Vit.

Svart.

- | | |
|-----------|---------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. Sg1—f3 | Sb8—c6 |
| 3. d2—d4 | e5 × d4 |
| 4. Lf1—c4 | d7—d6 |

Bättre vore att först utveckla löparen till c5.

5. c2—c3

Vit offerar en bonde för att fortare få sina pjäser utvecklade.

5. — — d4 × c3

Bättre är att utveckla sig med Sg8—f6.

6. Sb1 × c3 Lc8—g4

7. 0—0 Sc6—e5?

Svart tror sig härigenom

kunna tvinga vita löparen c4 tillbaka till e2 (på Lb3 får svart efter L × f3 8. g × f3, Df6 ett starkt angrepp).

8. Sf3 × e5!

Härmed vederlägger vit emellertid denna kombination, ty på

8. — — Lg4 × d1 följer matt genom

9. Lc4 × f7† Ke8—e7

10. Sc3—d5‡.

En vacker och lärorik slutvändning.

6.

*Magnusson**B. Rask*

Vit.

Svart.

- | | |
|-------------|---------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. d2—d4 | e5 × d4 |
| 3. Dd1 × d4 | |

Nordiska spelare ha här infört gambiten c2—c3, för att undvi-

ka tempoförlusten med drottningdragen och i stället erhålla snabbast möjliga utveckling.

3. — — Sb8—c6

4. Dd4—d3

Här blir ju drottningen återigen angripen. Bättre De3.

4. — — Sc6—e5

5. Dd3—d1 Sg8—f6

6. Sg1—f3

Garderar ju indirekt bonden e4 genom angreppet på springaren e5.

6. — — Se5—g6

7. Lc1—g5 Lf8—c5!

En vacker parad mot hotet e4—e5. Draget

hotar dessutom såväl S×e4 som L×f2†.

8. e4—e5?

Vit garderar e4 bäst med Ld3, varpå svart måst fortsätta med d7—d6.

8. — — Sf6—e4!

9. Lg5×d8

Härpå följer en liknande matt som i föregående parti.

9. — — Lc5×f2†

10. Ke1—e2 Sg6—f4†

7.

N. N.

Vit.

1. e2—e4 e7—e5

2. d2—d4 e5×d4

3. Dd1×d4 Sb8—c6

4. Dd4—e3 Sg8—f6

5. Lf1—c4

Detta drag är ej gott, ty löparen blir här genast utsatt för angrepp. Vits bästa drag är Lc1—d2, då schacken på b4, såsom av fortsättningen på detta parti framgår, är farlig.

5. — — Sc6—e5

Dyckhoff

Svart.

6. Lc4—b3 Lf8—b4†

7. c2—c3?

Detta drag är dåligt, emedan punkten d3 blir mycket svag. Bäst är 7. Lc1—d2, men efter 7. —, Sf6—g4 8. De3—g3, Dd8—e7 erhåller svart även då det bättre spelet.

7. — — Lb4—c5!

8. De3—g3?

Vit kan ej taga löparen, ty då följer Sd3†

med samtidigt angrepp på drottning och kung. Bättre ginge drottningen till e2 eller d2, varpå den nu följande vackra manövern ej kunnat ske.

8. — — Lc5 × f2†!

Nu är vit tvungen att taga löparen.

9. Dg3 × f2

Eller 9. K × f2, Sf6 × e4†.

9. — — Se5—d3†
och svart vinner drottningen.

8.

N. N.

Vit.

1. e2—e4 e7—e5

2. Sg1—e2 Lf8—c5

3. f2—f4 Dd8—f6

Drottningdraget är här gott på sin plats, då det hindrar f4 × e5, varpå Df2† skulle följa, och hotar e5 × f4.

4. c2—c3

Vit vill fortsätta med d2—d4.

4. — — Sb8—c6

Svart hindrar härmed detta, ty på 5. d2—d4 följer nu e5 × d4 6. c3 × d4, Sc6 × d4 7. Se2 × d4, Lc5 × d4, med löparen garderad av drottningen.

5. g2—g3

Jankowitsch

Svart.

Vit vill utveckla sin löpare till g2. Bättre än g2—g3, som ytterligare uppluckrar kungsställningen, vore d2—d3.

5. — — Sg8—h6

Springaren skall till g4.

6. Lf1—g2 Sh6—g4

7. Th1—f1

Detta drag hjälper ej längre. Hotet Sg4—f2 med kvalitetsvinst kan vit endast parera genom att gå med drottningen till b3 eller c2.

7. — — Sg4 × h2

8 f4 × e5

När vit gjorde sitt förra drag, hade han

beräknat, att drottningen nu skulle vara tvungen att endera slå, D $\times$ e5, varpå skulle följa 9. d2—d4, D flyttar 10. d4 $\times$ c5, S $\times$ f1 11. L $\times$ f1. och vit har vunnit fördelen av två lätta pjäser för ett torn, eller också att gå med denna till c6 (på De6, g6 eller h6? skulle ävenledes 9. d4 följa), och fortsättningen bli 9.

Th1, Sg4 10. d4, Lb6 11. Sf4 med utmärkt spel för vit. Svart har emellertid ett överraskande svar.

8. — — Df6 $\times$ f1†

9. Lg2 $\times$ f1

Vit har ju ej annat.

9. — — Sh2—f3‡

Springaren står ej vidare gott på e2! Drottningoffret gjorde fältet f3 tillgängligt för springaren på h2.

9.

B. Rask

Vit.

1. e2—e4 e7—e5

2. f2—f4 e5 $\times$ f4

3. Sg1—f3 d7—d5

4. e4 $\times$ d5 Dd8 $\times$ d5

Svart bör ej slå igen med drottningen, då denna blir utsatt för angrepp av den vita springaren över c3 och tempi förloras. Rätta draget är Sg8—f6.

5. Sb1—c3 Dd5—e6†

6. Ke1—f2!

Hotar att vinna drott-

E. Thunell

Svart.

ningen genom 7. Lb5† och 8. Th1—e1.

6. — — Lf8—c5†?

Förlorar minst en pjäs, då ju löparen med d2—d4 angripes och intet gjorts mot vits hot. Schackar svart med drottningen på b6 kan följa 7. d4, Sf6 8. Lb5†, c6 9. Te1†, Le7 10. Lc4 med fördel för vit. Även efter 6. —, Ld7 7. d4, Ld6 8. Ld3, Se7

9. Se4, f6 10. Te1, Df7
11. S × d6†, c × d6 12.
L × f4 har vit det bättre
spelet. Tempoförluster-
namedrottningdragen,
gör det omöjligt för
svart att lika effektivt
mobilisera sina strids-
krafter.

7. d2—d4 Lc5—b6

Bättre var ju att med
L × d4† finna sig i pjäs-
förlusten. Nu förloras
drottningen.

8. Lf1—b5† Ke8—d8
Svart tror sig här-
med undgå faran, då
kung och drottning ej
längre stå på samma
linie, och märker för
sent att efter

9. Th1—e1

drottningen ej kan fly
undan tornets angrepp
emedan härpå Te8† föl-
jer. Svart uppger.

10.

Caro Kann.

Réti

N. N.

Vit.

Svart.

- | | |
|-------------|---------|
| 1. e2—e4 | c7—c6 |
| 2. d2—d4 | d7—d5 |
| 3. Sb1—c3 | d5 × e4 |
| 4. Sc3 × e4 | Sg8—f6 |
| 5. Dd1—d3 | |

Vit vill fortast möj-
ligt komma till lång
rockad.

- | | |
|--------|-------|
| 5. — — | e7—e5 |
|--------|-------|

Härigenom förlorar
svart två tempi, vilket
blir ödesdigert för ho-

nom. Bättre Sb8—d7
åtföljt av Sf6 × e4 och
Sd7—f6.

- | | |
|------------|----------|
| 6. d4 × e5 | Dd8—a5† |
| 7. Lc1—d2 | Da5 × e5 |
| 8. 0—0—0 | |

Ett vackert pjäsoffer!

- | | |
|--------|----------|
| 8. — — | Sf6 × e4 |
|--------|----------|

Svart är förlorad även
om offret ej antages.
T. ex. Sd7 9. Te1 (ho-
tande S × f6† med drott-

ningvinst) Le7 10. Sd6†
och vinner drottningen.

9. Dd3—d8†! Ke8 × d8

10. Ld2—g5†† Kd8—c7

11. Lg5—d8‡.

Om 10. —, Ke8 så
11. Td8‡. En utom-
ordentligt vacker matt-
kombination.

11.

Skandinaviskt parti

K. Kinblad

Severin Bergh

Vit.

Svart.

1. e2—e4 d7—d5

2. e4 × d5 Sg8—f6

3. c2—c4 c7—c6

4. d5 × c6 Sb8 × c6

För den offrade bon-
den har svart nu för-
språng i utvecklingen.

5. h2—h3?

Förlorar ännu ett
tempo och försvagar
punkten g3. Vit måste
fortsätta med 5. d2—
d3 för att efter 5. —,
e7—e5 6. Sb1—c3, Lf8
—c5 kunna avbryta an-
fallet på f2 med 7. Lc1
—e3.

5. — — e7—e5

6. a2—a3? Lf8—c5

7. Sb1—c3 Lc8—f5

Svart utvecklar sina
pjäser på bästa sätt.

8. b2—b4?

Vit skrider, ehuru
alldeles outvecklad till
angrepp, vilket natur-
ligtvis genast måste le-
da till katastrof. Svarts
lätta pjäser, starkt pos-
terade i centrum, be-
härskar spelet fullkom-
ligt.

8. — — Lc5 × f2†!

Prisger den vita kun-
gen för mattangreppet.

9. Ke1 × f2

Om Ke2 så Dd3† 10.
K × f2, Dd4† som i par-
tiet.

9. — — Dd8—d4†

10. Kf2—e1

Eller Kf3, Df4† 11.
Ke2, Sd4† 12. Ke1, Dg3‡
eller 10. Ke2, Ld3† 11.
Ke1, Dh4† och D × g3‡.
10. — — Dd4—h4†

11. Ke1—e2

Eller 11. g3, D × g3†
12. Ke2, Ld3‡.

11. — — Sc6—d4†

12. Ke2—e3 Dh4—f4‡

12.

Rosenthal

Vit.

1. e2—e4 e7—e6

Detta drag giver partiet namnet Franskt parti.

2. d2—d4 d7—d5

3. Sb1—c3 Lf8—b4

Detta drag är ej gott. Byte på c3 är ju blott till vits fördel, då det öppnar en ny linie för vits löpare på c1.

4. e4 × d5

Vit kan även fortsätta med 4. e4—e5, varpå svart bäst spelar 4. —, c7—c5 5. Lc1—d2, Sb8—c6 etc.

4. — — e6 × d5

5. Sg1—f3 Sg8—f6

6. Lf1—d3 Lc8—e6

7. 0—0 Lb4 × c3?

Att byta är dåligt,

N. N.

Svart.

som förut nämnts. Svart borde i stället rockerat.

8. b2 × c3 h7—h6

Detta drag tjänar till intet. Det var högsta tid att rockera, ty med nästa drag

9. Lc1—a3

förhindras svart därifrån, och kungen kommer i en oskyddad ställning.

9. — — c7—c6

10. Tf1—e1 Sb8—d7

Svart ser ej vits hot på punkterna e6 och g6, som båda äro svaga. Med textdraget sammangyttar han sina pjäser ytterligare och stänger in sin kung.

11. Te1 × e6†

Genom detta offer öppnas linien g6—f7—e8 för löparen på d3.

12. — — f7 × e6

13. Ld3—g6†

Man ser nu hur dåligt draget h7—h6 var. Det förspillde tillfället för svart att rockera och dessutom försva-

gade det punkten g6. Man beakte även vilken dominerande verkan den vita löparen på a3 har. Kan man på liknande sätt förhindra motståndarens rockad, har man i de flesta fall till hälften vunnet spel.

13.

Cardiff

Vit.

1. e2—e4 e7—e5

2. f2—f4 d7—d5

Svart bemöter vits offeranbud med ett annat sådant. Meningen är, att om offret antages,

3. e4 × d5
genom

3. — — e5—e4
försvåra utvecklingen av den vita kungsspringaren. Detta spelsätt kallas Falkbeergambit.

4. Lf1—b5† c7—c6

5. d5 × c6 b7 × c6

Svarts isolerade bonde på c6 är svag, men

Bristol

Svart.

vit måste ånyo flytta löparen och därigenom förlora ett tempo, och dessutom har svart alla linier öppna för sina pjäser, vilka snabbt kunna föras fram till angrepp.

6. Lb5—a4

Löparen går bättre till c4, varest den efter

6. — — Dd8—d4
kunnat garderas med De2. Nu däremot är vit nödsakad draga

7. c2—c3

vilket skaffar honom en mycket svag punkt

på d3 och vilket ytterligare ökar bonden e4's betydelse, då ju denna nu även hindrar d-bonden att framrycka. På La4—b3 skulle följa 7. —, Lc5. Matten på f2 kan garderas endast genom 8. De2, varpå följer 8. —, Lc8—g4 9. De2—f1 (på Sf3 förlovar vit en pjäs efter Sg8—e7) med dålig ställning för vit.

7. — — Dd4—d6

8. Sg1—e2

Svart hotade att slå bonden f4 och vit har ej något bättre drag att gardera denna med.

8. — — Lc8—g4

Binder springaren och innestänger ytterligare vits spel. Det är redan svårt att finna någon fortsättning för denne. Möjligen borde han genom Lc2 spelat på att få fram d-bonden.

9. 0—0

Rockaden är nu ej på sin plats.

9. — — Dd6—d3

Över den svaga punkten d3 angriper svart ånyo springaren.

10. Tf1—e1

Enda draget. Svart utvecklar nu en ny pjäs till anfall

10. — — Lf8—c5†

Vit ser, att han, om kungen går till h1, på 10. Kh1, Lf2 förlorar minst en kvalitet, (11. Lc2, Da6 13. d3, L×e1), och flyttar därför 11. Kg1—f1?

Men på detta drag följer katastrofen ögonblickligen.

Svart öppnar genom ett vackert drottningoffer

11. — — Dd3—f3†!
linien h3—g2—f1 för den svarta löparen

12. g2×f3 Lg4—h3‡

X

14.

N. N.

Blackburne

Vit.

Svart.

1. e2—e4 e7—e5
2. Sg1—f3 Sb8—c6
3. Lf1—c4 Lf8—c5
4. Lc4 × f7†!

Det härmed inledda dubbeloffret kan naturligen omöjlig vara korrekt. Vit offerar de båda pjäser han har utvecklade och enbart med drottningen kan ju ej något resultat erås.

4. — — Ke8 × f7
5. Sf3 × e5† Sc6 × e5
6. Dd1—h5† g7—g6!

Svart offerar kvaliteten för att få den vita drottningen instängd på h8.

7. Dh5 × e5 d7—d6
8. De5 × h8 Dd8—h4

Med matthot D × f2† och Lg4†.

9. 0—0 Sg8—f6
10. c2—c3

Vit har intet försvar. Om han med 10. h3 vill förhindra Sg4, föl-

- jer 10. —, L × h3! 11. D × a8, Dg3 jämte D × g2† och på 10. d4, L × d4 11. Le3 förloras drottningen genom 11. —, Sg4, då ju matten på h2 måste garderas. 10. — — Sf6—g4 11. h2—h3 Lc5 × f2† 12. Kg1—h1

Om T × f2 så D × f2† och Df1†.

12. — — Lc8—f5

Dg3 går inte till följd av D × h7†. Löparen kunde emellertid även gått till e6 eller d7.

13. Dh8 × a8 Dh4 × h3†!
14. g2 × h3 Lf5 × e4†

Drottningoffret och matten genom Le4 är vacker, men 13. —, Dg3 leder ju också till matt på h2 eller efter h × g4 genom Dh4†. Anhopningen av svarta pjäser mot den vita kungen är ju oerhörd.

15.

J. Mieses

Vit.

1. e2—e4 e7—e5
2. Sb1—c3

Detta drag ger spelet namnet Wienerparti.

2. — — Sg8—f6

Svart kan också spela Sb8—c6 och Lf8—c5.

3. Lf1—c4 Sf6 × e4

Här kan även spelas 3. —, Lf8—b4 4. d3, Sc6 etc. Textdraget gör spelet mera invecklat.

4. Dd1—h5

Om vit slår springaren, 4. Sc3 × e4, angriper svart med 4. —, d7—d5 de båda vita pjäserna. För att vit nu ej skall förlora en bonde, måste han endera spela Lc4 × d5 eller Lc4—d3, och i båda fallen erhåller svart lika gott spel som vit 5. L × d5, D × d5 eller 5. Ld3, d5 × e4 6. L × e4, Ld6 etc. Vit kan även försöka med 4. L × f7†, K × f7 5. Df3†, Kg8 6.

N. N.

Svart.

S × e4, men efter 6. —, d7—d5 erhåller svart ett så starkt centrum, att detta mer än uppväger den mindre goda kungsställningen. Det i partiet valda draget är därför det starkaste.

4. — — Se4—d6

Tvunget, ty garderar svart matthotet med drottningen, Df6 eller De7, kan vit taga springaren på e4, utan att svart med d7—d5 kan vinna pjäsen tillbaka. På Sg5 skulle 5. d2—d4 följa, med bättre spel för vit.

5. Lc4—b3

Nu är det ej lätt att finna den rätta fortsättningen för svart. På Sb8—c6 skulle vit erhålla det bättre spelet genom 6. Sc3—b5. Han hotar S × d6† och Df7‡. Med 6. —, De7 kan hotet ej garderas, ty det följer 7. Sc7†

med kvalitetsvinst, och på 7. —, g6 spelar vit 8. Df3, f5 9. Dd5 etc. Svarts bästa drag är också 5. —, c7—c6, hindrande springaren på c3 att intränga över b5 eller d5.

Svart väljer emellertid ett annat drag, för att snabbt komma till rockad.

5. — — Lf8—e7
6. d2—d3 0—0

Detta kan dock ingalunda anses vara någon god plan, ty rockadställningen är blottad på försvarspjäser och utsatt för angrepp.

7. Sg1—f3

Springaren skall till g5 för att hota den svaga punkten h7 eller till e5 för att angripa punkten f7.

7. — — Sb8—c6

Svart föredrar att hindra det senare, emedan han anser sig efter

8. Sf3—g5
med

8. — — h7—h6
kunna fördriva sprin-

garen från g5. Han kan ej slå den med löparen, ty då följer 8. —, L×g5 9. L×g5, De8 10. Sd5, Kh8 (eljes Sf6†, g×f6 12. L×f6 samt Dg5† och Dg7†) 11. Sf6, g×f6 (eljes förloras drottningen eller svart blir matt med D×h7†) 12. L×f6† och matt i två drag.

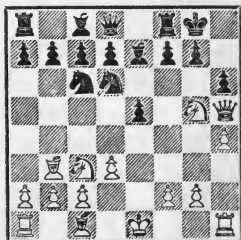
9. h2—h4!

Härpå kan svart ej slå springaren varken med bonden eller med löparen.

På det förra följer 10. h4×g5 och matten genom Dh8† kan ej garderas. På det senare sker 10. L×g5, De8 11. Sd5 med liknande spel som förut.

9. — — Sd6—e8

Ställning efter vits 9:de drag.



Svart vill föra springaren till hjälp.

10. Sc3—d5!

Hotar det följande vackra drottningdraget. Svart har därpå ingen parad.

10. — — Se8—f6

Detta drag ser ju gott ut, men hjälper ej.

11. Dh5—g6 och svart uppgav spelet.

Tager svart drottningen följer 11. —, f7 × g6 12. S × e7††, Kh8 13. S × g6† och eljes spelar vit 12. Sf6† och Dh7† eller Df7†. (Om 11. —, h6 × g5 så 12. h4 × g5.)

16.

Fyrspringarspel.

G. Nyholm

N. N.

Vit.

Svart.

- | | |
|-------------|----------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. Sg1—f3 | Sb8—c6 |
| 3. Sb1—c3 | Sg8—f6 |
| 4. Lf1—b5 | a7—a6 |
| 5. Lb5 × c6 | d7 × c6 |
| 6. Sf3 × e5 | Sf6 × e4 |
| 7. Sc3 × e4 | |

Spelar vit 7. Dd1—e2 följer 7. —, S × c3 8. d × c3, Le6! 9. f4, Dh4† 11. g3, De7! med goda chanser för svart.

7. — — Dd8—d4

Svart återvinner nu pjäsen.

- | | |
|----------|----------|
| 8. 0—0 | Dd4 × e5 |
| 9. d2—d4 | De5—d5 |

Svart kan ej gå till f5 med damen, ty efter 10. Lg5, Ld6 11. g4, Dg6 12. f4, f5 13. S × d6†!, c × d6 15. d5! får vit överväldigande angrepp.

10. Tf1—e1	Lc8—e6
11. c2—c4	Dd5 × c4

Svart måste slå, ty eljest följer d5.

12. Lc1—g5

Förhindrar Le7 och 0—0—0.

12. — — Lf8—b4

Driver blott tornet till en bättre plats.

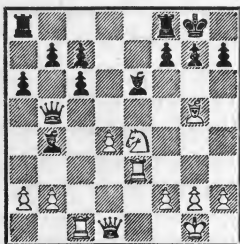
Riktigt är Dd5 trots tempoförlusten.

13. Te1—e3 0—0

Svart tror sig nu säker, men kungsflygeln är för blottad på försvarspjäser.

14. Ta1—c1 Dc4—b5

Ställning efter 14:e draget.



På Dd5 följer samma offer

15. Se4—f6†

Ett synnerligen vackert offer.

15. — — g7 × f6

Om 15. —, Kh8 så 16. Dh5, Lf5 17. Th3 (hotande D × h7) g × f6 18. L × f6†, Kg8 19. Dh6 och 20. Dg7†.

16. Lg5 × f6 Le6—f5

Om Te8 så 17. Te5, Db6 18. Dh5 och matt i få drag.

17. a2—a4!

Genast Te5 strandar på Dd3 och Dh5 på Te8 jämte Lf8.

17. — — Db5—d5

18. Te3—e5 Dd5—d7

19. Dd1—g4†!

Uppgivet.

Slås damen, följer matt genom Tg5, och på Lg6 förloras drottningen på d7.

17.

Skandinaviskt parti.

F. Englund

G. Collijn

Vit.

Svart.

1. e2—e4 d7—d5

Efter detta drag erhåller spelöppningen sitt namn.

2. e4 × d5 Dd8 × d5

3. Sb1—c3 Dd5—d8

Drottningen går bäst till a5. Svart förlo-

rar nu ett tempo, vilket dock i denna spelöppning ej är av så stor betydelse.

4. d2—d4 Sg8—f6

5. Lc1—g5

Vanligen spelas 5. Sf3 eller Ld3, det senare för att hindra svarts följande drag.

5. — — Lc8—f5

6. Sg1—f3 Sf6—e4

Svart vill fördriva löparen på g5.

7. Lf1—d3

Vit kan även spela 7. S×e4, L×e4 8. Ld3, då svart efter 8. —, L×f3 9. D×f3 ej kan slå på d4 till följd av D×b7.

7. — — Se4×g5

8. Ld3×f5

Om vit spelar 8. S×g5, kan svart med 8. —, e7—e6 gardera sin löpare på f5 och angripa springaren på g5.

Nu garderar svart springaren på g5 och angriper löparen på f5 med samma drag.

8. — — e7—e6

9. Sf3×g5

Då den svarta drottningen härigenom får en god plats, vore det bättre att spela 9. Le4 med fortsättningen 9. —, S×e4 10. S×e4, Sc6 11. 0—0, Ld6 med lika spel.

9. — — Dd8×g5

10. Dd1—f3

Vit kunde även spela 10. Le4, c7—c6 11. 0—0, Ld6, fastän svart även då med f7—f5—f4 kunnat erhålla angrepp.

10. — — Sb8—c6

Löparen på f5 kan ej slås, emedan D×b7 följer, och svart förlo-
rar tornet på a8.

11. Lf5—d3

Ej Lf5—e4, ty då slår svart med springaren på d4 och angriper drottningen. Fortsättningen kunde bli: 11. —, S×d4 12. Dd3, 0—0—0. Svart har vunnit bonden och har gott spel.

11. — — 0—0—0

Nu kan svart ej spe-

la Sc6 × d4, ty då slår drottningen på b7.

12. 0—0

Bättre hade väl varit att med Sc3—e2 gardera bonden d4, vilken svart nu slår.

12. — — Sc6 × d4

13. Df3 × f7

Vit tror sig härigenom kunna vinna bonden åter med lika spel, vilket, som fortsättningen visar, ej är fallet. Kungsställningen blir utsatt för övermäktigt angrepp, och drottningen står ej gott på f7. Vit hade därför gjort bäst i att finna sig i bondeförlusten och spela De3.

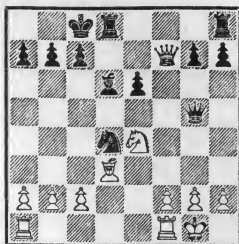
13. — — Lf8—d6

Nu hotar svart att vinna drottningen genom Th8—f8! Vit angriper därför med

14. Sc3—e4

den svarta drottningen, i tro, att denna nu måste retirera. Han skulle då fortsatt med S × d6† och fått ett gott spel,

Ställning efter vits 14:e drag.



Svart finner emellertid en mycket vacker fortsättning, som genast gör vits spel hopplöst.

14. — — Ld6 × h2†!

Den vita kungen måste slå den schackande löparen.

15. Kg1 × h2

På Kg1—h1 följer 15. —, Dh4 och svart hotar matt genom Lg3† och Dh2‡.

15. — — Dg5—h4†!

Bättre än att gå till h6, ty på 15. —, Dh6† 16. Kg1, Th8—f8 undslipper den vita drottningen genom Df7—e7—g5, och svart har förlorat sin pjäs utan att få någon ersättning.

16. Kh2—g1 Th8—f8!

Ej Td8—f8, emedan

efter 16. D×g7 sprin-
garen på d4 då skulle
vara ogarderad. Vit är
nu tvungen att med

17. Df7×g7

öppna g-linien till sitt
eget dräpande.

17. — — Tf8—g8

18. Dg7—f6

På Df7 förlorar vit
drottningen efter Tdf8.

18. — — Tg8×g2†!

Genom detta drag
berövas kungen skyd-
det av bonden på g2
och kan utsättas för

angrepp av det andra
tornet.

19. Kg1×g2 Td8—g8†

20. Se4—g3

Något annat drag än
detta, varigenom drott-
ningen förloras, har vit
ej att täcka schacken
med.

20. — — Dh4×f6

Svart har nu mate-
riell övervikt, drottning
och en fribonde mot
torn och löpare, var-
för vit uppgav partiet.

18.

Löpargambit.

Leonhardt

Nyholm

Vit.

Svart.

1. e2—e4 e7—e5

2. f2—f4 e5×f4

3. Lf1—c4 d7—d5

Svart ger bäst ge-
nast bonden igen för
att få fri utveckling för
sina pjäser.

4. Lc4×d5 Dd8—h4†

Härmed förhindras
vit från att rockera
kort.

5. Ke1—f1 Lf8—d6

Ett av de svenska
mästarna Borén och
Svenonius år 1878 re-
kommenderat och un-
dersökt försvar.

6. Sg1—f3

På 6. e5, L×e5 7.
Sf3, Dh5 8. De2, Sd7
9. d4, Se7 10. L×f7†,
D×f7 är svart i fördel.

6. — — Dh4—h5

7. d2—d4

Eller 7. De2, f6 8. d4, Se7 9. Sc3, c6 10. Lb3, Lg4 etc.

7. — — Sg8—e7

8. c2—c4

Om 8. Sc3 så f6 9. Lc4, c6 10. Se2, g5 11. e5, f × e5 12. d × e5, Lc7 med gott spel för svart.

8. — — c7—c6

9. e4—e5 Ld6 × e5!

Slår svart på d5 får vit efter 10. e × d6, Sf5 11. L × f4 en stark fribonde på d6. Nu bliva de vita centrumsbönderna, vilka ej kunna effektivt stödjas, utsatta för angrepp.

10. d4 × e5 c6 × d5

11. c4 × d5 Lc8—g4

Hotande L × f3 jämte D × e5.

12. Lc1 × f4 0—0

13. Kf1—f2

Svart hotade Sg6 14. Lg3, S × e5 15. L × e5, L × f3 16. D × f3, D × e5, Om 13. Lg3 så Sf5 och på 13. h3, L × f3 kan vit ej slå igen med

drottningen emedan d5 då förloras.

13. — — Se7—g6

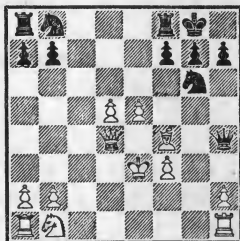
14. Dd1—d4 Lg4 × f3

15. g2 × f3 Dh5—h4†

16. Kf2—e3

För att kunna behålla centrumsbönderna, har vit blivit tvungen till denna kungsmarsch till mitten av brädet. Hans bönder ge kungen dock här dåligt skydd och svart blir i tillfälle genom ett vackert offer i få drag förstöra den vita ställningen.

Ställning efter vits 16:e drag.



16. — — Sb8—c6!

17. Dd4—e4

På 17. d5 × c6 följer 17. —, Tad8 18. De4, S × f4! 19. D × f4, Td3†

20. Ke4, Td4† 21. K × d4, D × f4† och vinner.

17. — — f7—f5

18. Lf4—g3

Bonden kan ju inte slås e. p., e5 × f6, emedan drottningen förlo-
ras efter Te8, och drott-
ningen kan ej flyttas,
emedan bonden e5 då
blir ogarderad. Text-
draget baserar sig på
att springaren c6 fort-
farande är angripen,
så att svart ej helt en-
kelt genom att slå först
på g3 och sedan på e4
skulle vinna en pjäs.

18. — — Dh4—h5

19. De4—c4 f5—f4†

Härigenom vinner nu
svart en pjäs, då lö-
paren avskäres från
bonden e5, vilken se-
dan av springaren c6
kan slås med angrepp
på drottningen.

20. Ke3—e2 Sc6 × e5
Uppgivet.

Ej blott pjäsen går
efter 21. Db3, f × g3 för-
lorad utan svarts an-
grepp över f3 jämte ho-
tet g3—g2 äro genast
avgörande.

19.

Nordisk gambit.

L. Collijn

Vit.

- | | |
|-------------|---------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. d2—d4 | e5 × d4 |
| 3. c2—c3 | d4 × c3 |
| 4. Lf1—c4 | c3 × b2 |
| 5. Lc1 × b2 | |

Vit har offrat två
bönder, men i gengäld
erhållit ett stort för-
språng i utvecklingen

J. Mieses

Svart.

och fått goda angrepps-
linier för löparne. Svart
behöver ej taga alla
bönderna utan kan i
stället avböja gambiten
helt genom 3. —, d7
—d5 eller Dd8—e7 och
halvt genom 4. —, Sg8
—f6.

5. — — Dd8—e7

Detta drag kan ej anses som det bästa. Det innestänger löparen på f8.

6. Sb1—c3 c7—c6

Springaren måste förhindras att komma till d5 eller b5.

7. Sg1—e2

Springaren går här bäst till e2.

7. — — d7—d6

8. 0—0

Man ser, vilket oerhört försprång i utvecklingen vit har. Alla hans lätta pjäser äro ute, under det att alla motståndarens stå på sina ursprungliga platser.

8. — — Lc8—e6

9. Dd1—d3 Sb8—d7

På 9. —, L×c4 följer 10. D×c4, Sd7 (Går drottningen till e6 [10. —, De6] följer 11. Sc3—d5! [hotande Sc7† med samtidigt angrepp på drottningen] 11. —, c×d5 12. e×d5, Dd7 13. Sd4; eller 11. —, Sa6 12. Sd4 med starkt

angrepp för vit) 11. Sf4 med starkt angrepp.

10. Lc4×e6

Svart hotade att med såväl Se5 som Sc5 erövra löparen på c4, varför vit gör bäst i att byta.

10. — — f7×e6

Om svart slår igen med drottningen, kan vit spela Sb5.

11. Ta1—d1 d6—d5

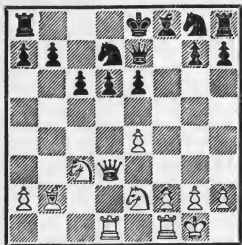
Bättre än detta drag, som öppnar vits e-linie, var väl Sd7—e5. Vit spelar väl därpå bäst 12. Dd4, Sf6 13. f4 och svart står trångt.

Spelar svart 12. —, c6—c5 följer 13. Da4†, Dd7 14. Sb5 (hotande att slå springare e5 [bonden kan ej taga igen, emedan drottningen då utsättes för angrepp av tornet] samt att spela Sc7† angripande tornet på a8) Sc6 (enda draget) 15. T×d6, L×d6 16. Tf1—d1 (lärorik vändning med bindning av löparen) Sf6 17. S×d6† med

mycket starkt angrepp för vit.

På 11. —, Sd7—c5 erhåller vit ett överlägset spel med 12. De3, 0—0—0 13. La3, Sf6 14. Td2 etc.

Ställning efter vits 11:e drag.



12. e4 × d5 e6 × d5

Om c-bonden slår igen, är drottningflygeln så uppriven, att långrockad blir omöjlig.

13. Tf1—e1

Hotande att vinna en pjäs genom 14. Sd4, Se5 15. De3. Kungen måste alltså flyttas

13. — — 0—0—0 så att drottningen efter 14. Se2—d4

kan fly undan tornets angrepp.

14. — — De7—f7

Bättre hade drottnin-

gen gått till b4. På textdraget följer ett hastigt slut.

15. Sd4 × c6

Ett fullt korrekt offer, som tjänar att uppriva kungsställningen och utsätta den svarta kungen för den vita drottningens angrepp,

15. — — b7 × c6

16. Dd3—a6† Kc8—b8

Om kungen går till c7, följer 17. D × a7†, Kd6 (17. —, Kc8 18. S × d5, c × d5 19. Tc1†) 18. La3† med vinst i få drag.

17. Da6 × c6 Sd7—b6

Något bättre försvarsdrag har svart tydligen ej.

18. Sc3—b5

Hotande Le5†

18. — — Sb6—c4

Enda draget.

19. Lb2—d4

Hotande L × a7† och drottningvinst. Som däremot intet försvar finnes, angriper svart den vita drottningen.

19. — — Td8—c8

20. Te1—e8

Härmed binder vit tornet och hotet $L \times a7$ kan ej garderas, varför svart uppgav partiet. På $D \times e8$ följer $L \times a7\ddagger$

och på $T \times e8$ följer 21. $L \times a7\ddagger$, $D \times a7$ 22. $D \times e8\ddagger$, $Kb7$ 23. $S \times a7$, $K \times a7$ 24. $Tb1$ och vit vinner.

20.

Löpargambit.

Severin Bergh

O. Götlin

Vit.

Svart.

1. $e2-e4$ $e7-e5$
2. $f2-f4$ $e5 \times f4$
3. $Lf1-c4$ $Sb8-c6$

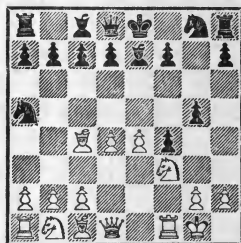
Detta är ett dåligt försvar mot löpargambiten. Svarts bästa motspel är att med 3. —, $d7-d5$ offra igen bonden för att efter 4. $Lc4 \times d5$ genom $Dd8-h4\ddagger$ tvinga vit att med 5. $Ke1-f1$ uppgiva rockaden.

4. $d2-d4$ $g7-g5$
5. $Sg1-f3$ $Lf8-e7$
6. $0-0$ $Sc6-a5?$

Svart vill byta bort den vita angreppslöparen eller tvinga den till reträtt till $d3$ eller $e2$. Den vita ställningen är emellertid så

stark, att vit kan genom offer på $f7$ genast skrida till avgörande angrepp.

Ställning efter 6:e draget.



7. $Lc4 \times f7\ddagger!$ $Ke8 \times f7$
8. $Sf3-e5\ddagger$ $Kf7-f8$

För att kunna bemöta $Dh5$ med $De8$.

9. $Lc1 \times f4!$

Detta nya offer för snabbt de vita tornen

i spelet. Hela angreppet är ett typiskt kungsgambitsangrepp, här oemotståndligt, emedan den svarta drottningflygeln är outvecklad, den svarta drottningsspringaren deplacerad och hinner ej komma kungsflygeln till hjälp. Oaktat offren får därför vit det större antalet pjäser på den avgörande platsen av brädet.

9. — — g5 × f4

10. Dd1—h5 Dd8—e8

Matten på f7 måste ju garderas.

11. Tf1 × f4† Sg8—f6

Om Le7—f6 så 12.

T × f6, S × f6 (Ke7 13.

Tf7†, Kd6 14. Sc4†, S

× c4 15. Dd5†) 13. Dh6†,

Kg8 (Ke7 14. Dg7†, Kd8

15. D × f6†, De7 16. D

× h8†, De8 17. Df6†,

De7 18. Sf7†, Ke8 19.

Dh8†, K × f7 20. Sc3

med mattangrepp ge-

nom Taf1†) 14. Dg5†,

Kf8 15. D × f6†, Kg8

16. Dg5†, Kf8 17. Sc3

jämte Taf1†.

12. Dh5—h6† Kf8—g8

13. Dh6—g5† Kg8—f8

14. Sb1—c3

Ännu starkare ge-

nast 14. Tf4 × f6†, L ×

f6 15. D × f6†, Kg8

16. Dg5†, Kf8 17.

Sc3 med snar matt ge-

nom Tf1† etc., om än

svart för att undgå mat-

ten genast offerar drott-

ningen med D × e5.

14. — — h7—h6

Nu kan svart genom

h6 förhindra schacken

på g5.

15. Tf4 × f6† Le7 × f6

16. Dg5 × f6† Kf8—g8

17. Ta1—f1 d7—d6

Något bättre Th7 för-

hindrande Sf7. Härpå

kan följa 18. Sg4, Tg7

(d5 19. S × h6†, T × h6

20. D × h6, c6 21. Tf3

jämte Tg3†, Tg7† och

Dh8†) 19. S × h6†, Kh8

20. Sf5, Df7 (Dg6 21.

Dd8†, Tg8 22. Dh4†, Dh7

23. Df6†, Tg7 24. Tf3

etc. vinner drottningen

med Th3) 21. Dh4†,

Th7 22. Dd8†, Dg8 23.

Df6†, Tg7 24. Tf3 och

vinner.

18. Se5—f7
Hotande D × h8†.

18. — — Th8—h7

19. Df6—g6† Th7—g7

20. Sf7 × h6† Kg8—h8

21. Dg6 × e8† Uppgivet
På K—h7 följer matt

i få drag genom 22.

Tf8, K × h6 23. Th8†

etc.

21.

Italienskt partl.

C. F. Rydberg

H. W. Langborg

Vit.

1. e2—e4 e7—e5

2. Sg1—f3 Sb8—c6

3. Lf1—c4 Lf8—c5

4. 0—0 Sg8—f6

Svarts bästa drag var här 4. —, d7—d6 för att förhindra 5. d2—d4, varpå S eller L × d4 med bondevinst följer.

5. d2—d4

Nu däremot kan vit spela detta drag och erhåller ett gott angrepp.

5. — — Lc5 × d4

6. Sf3 × d4 Sc6 × d4

7. f2—f4

Svart borde nu dra ga 7. —, d7—d6 (på 0—0 skulle ju f4 × e5 med samtidigt angrepp på båda springarne följa) med fortsättningen 8.

Svart.

f × e5, d × e5 9. Lg5, De7 för att behålla bonden som ersättning för vits angrepp.

7. — — Sd4—c6?

Detta drag däremot är ett feldrag.

8. Lc4 × f7†!

Vit kan genom detta offer uppriva kungsställningen och vinna bonden åter.

8. — — Ke8 × f7

9. f4 × e5

Vit hotar att vinna pjäsen åter med e5 × f6. Då springaren på f6 ej kan gå undan, emedan kungen då skulle komma i schack, måste bonden slås.

9. — — Sc6 × e5

10. Dd1—d5†

Samtidigt angrepp på kung och springare.

10. — — Kf7—e8

11. Dd5 × e5† Dd8—e7

Svart går emellan med drottningen för att erhålla byte. Vit, som har angreppet, är naturligtvis ej villig härtill.

12. De5 × c7 De7 × e4

13. Sb1—c3 De4—c6

14. Dc7—g3

Ej heller nu vill vit byta, ty därigenom skulle han giva bort hela sin fördel. D-bonden, som nu är isole-rad och sålunda svag, skulle komma till c6 och bliva stark, på samma gång som löparen skulle få en linie öppnad för utveckling. Slutligen skulle det ofördelaktiga för svart i att han ej får rockera (han har ju flyttat sin kung) vara försvunnet, enär han efter 14. D × c6, d × c6 15. Te1† går till f7 med sin kung, varest han står minst lika gott

som på g8, då han ej kan bli angripen av drottning eller vit löpare, som båda äro ur spelet. Har man angreppet bör man överhuvud taget aldrig byta bort sina starkaste pjäser, om man ej därigenom vinner någon direkt fördel.

14. — — Kg8—f7

G-bonden kan ej flyttas till följd av Lg5 med samtidigt angrepp på springaren och hot Te1†. Ej heller duger Tg8 för samma drags skull, som då hotar L × f6 och D × g8. Svart har därför blott textdraget att gardera bonden med.

15. Dg3—h4 Th8—f8?

Med förra draget förhindrade vit detta. Bättre vore 15. —, b7—b6 jämte Lb7, fastän vit även då har det bättre spelet.

16. Dh4 × h7

Springaren är bunden av tornet på f1.

16. — — Dc6—c5†

17. Kg1—h1 Dc5—c4

Vit hotar med Lh6 och Dg7†, vilket svart nu vill gardera med 18. —, Dg4. Genom en vacker offerkombination drives emellertid svarta kungen in i ett mattnät.

18. Tf1 × f6† Kf7 × f6

Den skyddande springaren bortbytes.

19. Lc1—g5† Kf6—f7

Slår kungen löparen, (19. —, K × g5) följer 20. D × g7† och D × f8 med två fribönders övervikt för vit och den svarta kungen i oskyddad ställning.

20. Ta1—e1!

Hotande med Te7‡.

20. — — Dc4—c5

Svart kan ej gardera detta hot med Te8 ty det följer 20. Dh5†, g6 21. Dh7†, Kf8 22. Dh8† jämte D × e8† och Te7‡. 21. Te1—f1†

Och matt i senast fem drag. T. ex. 21. —, Df2 22. T × f2, Ke6 (Ke8, Dg6† och Df7‡) 23. Dg6—e4†, Kd6 24. Dd5†, Kc7 25. Dc5†, Kb8 26. Dd6‡ eller 21. —, Ke6 22. Dg6†, Ke5 (Om Tf6 så 22. T × f6† och matt i nästa drag) 23. Te1†, Kd4 24. Dd3‡.

22.

Sicilianskt parti.

Spelat per korrespondens.

J. A. Ros

G. Collijn

Vit.

Svart.

1. e2—e4 c7—c5

2. Sb1—c3 Sb8—c6

3. Sg1—f3 g7—g6

Svart väljer att utveckla sin löpare till g7, varest den i denna

spelöppning står gott.

4. d2—d4 c5 × d4

5. Sf3 × d4 Lf8—g7

Härifrån ingriper den redan i spelet och hotar att slå springaren på d4.

5. Lc1—e3

Vit vill ej byta på c6, emedan svarts mittbönder efter b7 × c6 bli-
va starka.

6. — — d7—d6

För att kunna ut-
veckla springaren till
f6 utan att behöva be-
fara motdraget e4—e5.

7. Lf1—e2

Löparen går i denna
spelöppning bäst till e2.

7. — — Sg8—f6

8. f2—f4 0—0

9. 0—0 Kg8—h8

Svart vill gå med
springaren till g8.

10. h2—h3

Onödigt. Sf6—g4 är
ej att frukta. Bättre
hade varit att med Dd1
—d2 gardera löparen
på e3, vars oskyddade
ställning förorsakar vit
hans svårigheter i fort-
sättningen av partiet.
Om därpå 10. —, Sg4
så 11. L × g4, L × g4 12.
f4—f5, g6 × f5 13. g4 ×
f5, Tg8! 14. Kh1, e7—
e5 15. f5 × e6, L × e6 16.
Sf5, Le5 med lika chan-
ser.

10. — — Sf6—g8

Svart avser med sina
sista två drag dels att
genom f7—f5 förskaffa
sig en angreppslinie,
dels att förstärka det
tryck löparen g7 ut-
övar. Vit spelar även
nu säkerligen bäst Dd1
—d2, då, som partiet
visar f4—f5 är ett fel,
och g2—g4 blott ökar
styrkan av f7—f5.

11. f4—f5 g6 × f5

Svart tillåter ej vit
att slå på g6 och där-
med öppna en linie för
tornet på f1.

12. e4 × f5

På S × f5 följer 12.
—, L × f5 13. e × f5, L
× c3, och vits bönder
på drottningflygeln bli-
va dåliga.

12. — — Dd8—b6

Nu hotar svart att
slå på d4 eller b2. Sprin-
garen på d4 kan ej gå
undan (t. ex. till e6)
emedandrottningen slår
på e3 med schack. Om
springaren på c3 går till
d5, har svart den seder-
mera följande vackra

manövern till sitt förfogande.

13. f5—f6 Le7 × f6

14. Sc3—d5

Om drottningen nu går undan, ämnade vit fortsätta 15. S × f6, S × f6 16. Lh6 etc, Svart har emellertid ett överraskande svar.

14. — — Lf6 × d4!

15. Sd5 × b6 Ld4 × e3†

Vit är tvungen att taga drottningen, då eljest en pjäs skulle gå förlorad.

16. Kg1—h1 Le3 × b6

Svart har nu materiell övervikt, tre lätta pjäser och en bonde mot drottningen. Huru dessa göra sin övervikt gällande, är mycket lärorikt.

17. Le2—d3

Det finnes ej någon bättre plats för löparen, ty går den till f3, g4 eller c4 avbytes den likafullt genom följande drag.

17. — — Sc6—e5

18. Dd1—h5 Se5 × d3

19. c2 × d3 Lc8—e6

Löparen kommer att kraftigt ingripa över detta fält och fältet d5.

20. Dh5—h4

Skall förhindra springarens utveckling, ty på 20. Sf6 skulle vit genom 21. T × f6, e7 × f6 22. D × f6† få remis-schackar. Springaren står emellertid bäst kvar på g8, där den på ett förvånansvärt sätt paralyserar alla den vita drottningens angreppsmöjligheter. Vit vill även hindra Ld4, som skulle erövra en av bönderna a2 eller b2.

20. — — f7—f5

21. b2—b3

För att göra a-tornet rörligt.

21. — — Le6—d5

Här har löparen en god angreppsplats.

22. Kh1—h2

För att kunna flytta g-bonden.

22. — — e7—e5

23. g2—g4

Häri genom försvagaskungsställningen ytterligare, men vits ställ-

ning är alldeles utsiktslös. Svarts plan att med e5—e4—e3 skaffa sig tvänne oemotståndliga fribönder i centrum hindras visserligen, men hans angrepp blir i stället övermäktigt.

23. — — Ta8—c8

24. Ta1—c1

Tydiligen enda räddningen undan hotet Tc2†

24. — — f5 × g4

25. Tf1 × f8

Svart hotade T × f1 och Tc2†. Om vit spelar T × c8 följer T × c8 och Tc2† etc.

25. — — Tc8 × f8

26. Tc1—c2

För att förhindra Tf8—f2†.

26. — — Tf8—f1
Uppgivet.

Vit har intet försvar, Svart hotar 27. —, Th1† 28. Kg3, T × h3† med drottningvinst. Vit kan ej slå bonden g4 varken med bonden eller med drottningen, ty då förloras drottningen genom Th1† och Tg1†. Går drottningen undan till g5 förloras hon genom g4—g3† 28. K × g3, Tg1† och går hon till h5 genom Th1† och T × h3†.

23.

Holländskt parti.

O. Löwenborg

M. Marchand

Vit.

Svart.

1. d2—d4 e7—e6

2. c2—c4 f7—f5

Leder till ett instängt spel för svart.

3. Sb1—c3 Sg8—f6

4. Sg1—f3 b7—b6

5. e2—e3 Lf8—b4

6. Lc1—d2 Lb4 × c3

7. Ld2 × c3 Sf6—e4

8. Dd1—c2 0—0

9. Lf1—d3 Lc8—b7

10. 0—0—0 a7—a5

Svart vill öppna mot-
angrepp mot vita drott-
ningflygeln.

11. Th1—g1

Planerande det föl-
jande offret.

11. — — Sb8—a6

Bättre att gå med
drottningen ur d-linien.

12. Ld3 × e4 f5 × e4

13. d4—d5! e6 × d5

14. o4 × d5 e4 × f3?

Att antaga offret för
till ögonblicklig kata-
strof, då angreppet över
den öppna g-linien för
till matt. Bättre De7
15. Se5, d6 16. Sg4, om
än vit därpå har de

betydligt bättre chan-
serna.

15. g2 × f3 Tf8—f7

På g7—g6 följer T
× g6†.

16. Lc3 × g7! Tf7 × g7

17. Tg1 × g7† Kg8 × g7

18. Td1—g1† Kg7—f6

Eller Kh6 19. Df5,

Dh4 20. D × d7, Dg5 21.

T × g5, K × g5 22. Dg7†,

Kf5 23. e4†, Kf4 24.

Df6†.

19. Dc2—c3† Kf6—e7

20. Dc3—e5† Ke7—f8

21. De5—f4† Kf8—e8

22. Tg1—g8† Ke8—e7

23. Tg8—g7† Ke7—e8

24. Df4—f7†

24.

Drottninggambit.

Sjöberg

Vit.

1. d2—d4 d7—d5

2. c2—c4 e7—e6

3. Sb1—c3 a7—a6

Bättre är 3. —, Sg8
—f6.

4. e2—e4?

Starkare är 4. Sf3,
d × c4 5. a4, Sc6 6. e3,

Duras

Svart.

Sb4 7. L × c4, Sf6 8.

0—0, b6 och först nu

9. e4 med starkt cent-
rum och friare spel för
vit.

4. — — d5 × e4

5. Sc3 × e4 Sg8—f6?

Med 5. —, Lb4†, vil-

ket tvingar springaren tillbaka till c3, då eljest d4 bonden förloras, åtföljt av 6. —, c5 kan svart här erhålla ett utmärkt spel.

6. Se4 × f6† Dd8 × f6

7. Sg1—f3 b7—b6

Nu är Lb4† verkningsslöst, då d-bonden är garderad.

8. Lf1—e2 Lc8—b7

9. 0—0 Sb8—d7

10. Lc1—g5 Df6—f5

11. d4—d5!

För att inskränka Lb7's verksamhet. Bonden kan ej slås e6 × d5? för 12. Ld3, Dg4 13. Te1† med pjäsvinst.

11. — — Lf8—d6

12. Le2—d3 Df5—g4

13. Tf1—e1

Hotande drottningvinst genom Te1—e4—h4.

13. — — Sd7—c5

14. h2—h3 Dg4—h5

15. Ld3—c2 a6—a5

Svart måste förhindra b4, vilket följer på t. ex. 15. —, f6 16. b4, f × g5 17. b × c5, L × c5 18. T × e6† och Lf5.

16. Lc2—a4†

Vit offerar en bonde för att få den svarta kungen deplacerad och tornet h8 innestängt. En annan plan vore att med Le3 hota vinna bonden e6 efter L × c5.

16. — — Ke8—f8

17. La4—c2

Löparen måste återvända till c2 för att ej drottningen skall vara bunden vid att gardera den. Så vore d5 × e6? felaktigt, ty efter L × f3 förloras en pjäs.

17. — — e6 × d5

18. c4 × d5 f7—f6

19. Lg5—e3 Dh5 × d5

Om 19. —, L × d5 så

20. g4, Df7 (L × f3? 21.

D × f3, De8 22. L × c5

med pjäsvinst) 21. Sd4 etc.

20. Le3—d4 Ta8—d8

På Te8 kan vit fortsätta angreppet med 21. T × e8†, K × e8 22. De1†, Kd7 23. Ta1—d1, Te8 24. Le3.

21. Dd1—e2 Dd5—h5

Svart vill över f3 by-

ta bort vits angreppspjäser och splittra bönderna på kungsflygeln.

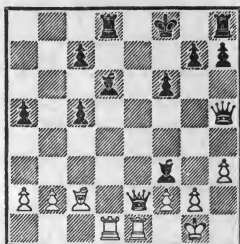
22. Ld4 × c5 b6 × c5

Något bättre vore 22. —, L × c5 ehuru vit även därpå behåller det bättre spelet efter 23. Td1, Te8 (De8 24. Df1!, Le7 25. Sd4, Ld5 26. Sf5, Td7 27. S × e7, T × e7 28. T × e7, D × e7 29. T × d5 med pjäsvinst) 24. Dd3, L × f3 25. T × e8†, D × e8 26. D × f3 etc.

23. Ta1—d1! Lb7 × f3

Överger svart sin plan och spelar 23. —, Te8 följer 24. Db5, L × f3 (Ld5 25. T × d5!, T × e1† 26. S × e1, D × d5 27. Db8† med pjäsvinst eller La8 24. Sd4!, med hotet Se6†) 25. g × f3, Dg5† (g5 26. La4, Te7 27. Db8†, Kg7 28. T × e7†, L × e7 29. D × c7 eller Te7 26. Lf5, D × f5 27. Db8†, Kf7 28. T × e7†, L × e7 29. D × h8, D × h3 30. Da8) 26. Kh1, Dh5 27. Lf5 etc.

Ställning efter 23:e draget.



24. Td1 × d6!

Med denna storslag-na kombination korsar vit alla svarts beräkningar och erhåller avgörande fördel.

24. — — Lf3 × e2

På T × d6 följer 25. De7†, Kg8 26. D × c7, Tc6 27. Dd8†, Kf7 28. Te7† och om Te8 så 25. D × e8†, D × e8 26. T × e8†, K × e8 27. La4† med pjäsvinst.

25. Td6 × d8† Kf8—f7
26. Td8 × h8 Le2—b5

Svart måste förhindra La4.

27. Th8—c8 f6—f5

På c7—c6 följer a2—a4.

28. Tc8 × c7† Kf7—f6

29. Tc7 × c5 Lb5—d7

30. Tc5 × a5

Hotande 31. $L \times f5$,
 $L \times f5$ (g6 32. $Ta6\uparrow$) 32.
 g4, $D \times h3$ 33. $T \times f5\uparrow$,
 Kg6 34. $Te6\uparrow$. Genast
 30. $L \times f5$ duger ej, eme-
 dan vit efter 30. —,
 g6 ej kan giva schack
 med tornet.

30. — — g7—g6
 31. $Ta5—a6\uparrow$ $Kf6—g5$

Eljest förloras löpa-
 re d7.

32. $Ta6—d6$ $Ld7—c8$

33. f2—f4 $\uparrow$!

Härigenom tilltvin-
 gas matt eller drott-
 ningvinst.

33. — — $Kg5 \times f4$

På Kh6 vinner vit
 drottningen genom 34.

Kh2, Dh4 (eljest Ld1
 och g2—g3) 35. g3, Dh5
 36. Ld1.

34. h3—h4!

Hotande matt genom
 $Td4\uparrow$ och $Te3\uparrow$.

34. — — Dh5—h6

På $D \times h4$ förloras
 drottningen genom $Td4$
 och på Kg3 följer 35.
 $Te3\uparrow$, $K \times h4$ 36. $Th3\uparrow$
 med drottningvinst.

35. $Td6—d4\uparrow$ $Kf4—g3$

36. $Td4—d3\uparrow$ $Kg3—f4$

37. Le2—d1! Uppgivet.

Matt genom g2—g3
 kan garderas endast
 genom uppoffring av
 drottningen.

25.

Spanskt parti.

J. Möller

Vit.

1. e2—e4 e7—e5

2. Sg1—f3 Sb8—c6

3. Lf1—b5

Detta drag ger spelet
 namnet Spanskt parti.

F. Englund

Svart.

3. — — f7—f5

En ganska mycket
 använd motgambit, vil-
 ken emellertid ej tor-
 de vara korrekt.

4. Sb1—c3

Detta är vits starkaste fortsättning.

4. — — f5 × e4

Om 4. —, Sf6 så 5. e4 × f5, e5—e4 6. Sf3—g5, d7—d5 7. d2—d3, Lc8 × f5 8. d3 × e4, d5 × e4 9. Dd1—e2, Lf8—b4 10. Lc1—d2, Dd8—e7 11. De2—c4 med fördel för vit.

5. Sc3 × e4 d7—d5

6. Se4—c3

Med 6. Sf3 × e5!, d5 × e4 7. Se5 × c6, Dd8—g5 (b × c6 8. L × c6†, Ld7 9. Dh5†) 8. Dd1—e2, Sg8—f6 9. f2—f4, Dg5 × f4 10. Sc6 × a7† eller Sc6—e5† erhåller vit fördel.

6. — — Lc8—g4

Svarts starkaste drag.

På 6. —, d5—d4 skulle vit med fördel spela 6. Sf3 × e5.

7. Dd1—e2

Svart hotade med e5—e4. Om detta drag göres nu, leder 8. d2

—d3 till bondevinst för vit utan någon ersättning i ställningen för svart.

7. — — Lg4 × f3

8. De2 × e5†

På g × f3 skulle de svarta mittbönderna bli mycket starka.

8. — — Ke8—f7

Svart kan även och kanske bättre spela Dd8—e7. Den dubbelbonde, som vit då efter 9. D × e7†, L × e7 10. g2 × f3, får på f-linien, utgör sedan ett gott angreppsobjekt för motståndaren.

9. Lb5 × c6

Vit måste byta bort springaren, ty på 9. Df4†, Sf6 10. D × f3 skulle denne på d4 erhålla en dominerande ställning.

9. — — b7 × c6

10. De5—f4† Sg8—f6

11. Df4 × f3 Lf8—d6

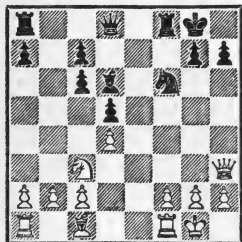
Bättre än Lc5 ty där kan löparen angripas genom Sa4.

12. 0—0 Th8—f8

Tornet bör naturligtvis ställas på f-linien för att efter

13. d2—d4 Kf7—g8
indirekt hota drottningen på f3. Svart har nu ett gott utvecklat spel i ersättning för den offrade bonden.
14. Df3—h3

Ställning efter vits 14:e drag.



Vit förhindrar här igenom svart från Dd8—d7, varpå hotet Sg4 skulle bli ödeläggande. På 13. Lg5 kan följa liksom i partiet 13. —, De8 med hotet Dg6.

14. — — Dd8—e8
15. f2—f4

Vit vill parera hotet Dg6 och D×c2 med f4—f5.

15. — — c6—c5!

Vit kan ej taga denna bonde, då därpå följer L×c5† 16. Kh1, d4 17. Sd1, Se4 med oemotståndligt angrepp för svart (det hotar d4—d3 och Sf2†) utan är tvungen gardera d4.

16. Lc1—e3 Sf6—g4!

Ett vackert drag. Vit kan ej taga springaren utan att genom 17. —, D×e3† 18. Kh1, c5×d4 förlora bonden åter med dåligt spel, och på 17. S×d5 följer 17. —, S×e3 18. D×e3, D×e3 19. S×e3, c5×d4 20. Sc4, L×f4 och svart har vunnit bönderna tillbaka med gott spel.

17. Ta1—e1

Enda draget, om vit vill behålla bonden.

17. — — Sg4×e3

18. Te1×e3 De8—f7

Svart hotar nu med såväl c5×d4 som L×f4. Vit kan ej heller nu slå på c5, ty efter L×c5 går det vita tornet förlorat, då det står

på samma diagonal som kungen. På t. ex. 19. Te6 följer 19. —, L × f4 (hotande såväl Le3† som L × h2†) 20. Tf3! Tae8! 21. T × e8, D × e8 22. Kf1 (drottningen måste förhindras från att komma till e1) c5 × d4 och svart har vunnit en bonde med god ställning.

19. Sc3—e2

Tydiligen enda draget.

19. — — Ta8—e8

Slår svart genast på d4 följer 20. S × d4, L × f4 21. Tef3 och löparen går förlorad.

20. c2—c3 c5 × d4

21. c3 × d4

Vit är tvungen att slå med bonden, då svart på S × d4 med 21. —, T × e3 22. D × e3, L × f4 vinner bonden åter och har den bättre ställningen.

21. — — Te8 × e3

22. Dh3 × e3 Tf8—e8

23. De3—d2 Te8—e4

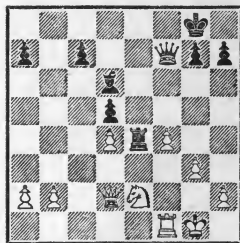
24. g2—g3

Vit hade gjort bättre

i att uppgiva f-bonden och fortsätta med 24. Sc3, varpå svart måst spela 24. —, T × f4 (på L × f4? följer 25. S × e4! och vit vinner en pjäs t. ex. L × d2 26. T × f7. K × f7 27. S × d2) 25. T × f4, L × f4 och vits enda svaga punkt är d4.

24. — — Df7—e7!

Ställning efter vits 24:e drag.



Nu kan vit ej spela 25. Sc3, ty med T × d4 vinner svart ej blott bonden utan får starkt angrepp. Tornet kan vit ej taga (26. D × d4), ty då skulle drottningen komma på samma diagonal som kungen och efter Lc5 gå förlorad. Ej heller kan

vit gardera springaren genom 25. Te1, ty då komma drottning och torn på samma diagonal och vit förlorar kvalitet efter Lb4.

(Springaren kan ju ej gå emellan på c3, emedan tornet på e1 skulle gå förlorat, då det skulle bli dubbelt angripet och blott en gång är garderat.)

25. Kg1—f2 c7—c5

Härmed återvinner svart bonden, ty vit kan ej slå bonden c5, då efter L×c5† springaren går förlorad, och på 26. Tc1 följer c×d4 27. Tc8†, Kf7 28. S×d4, Lc5.

26. Se2—c3 Te4×d4

27. Dd2—e3 De7—f7!

Svart hotar nu med L×f4 29. g×f4, T×f4 30. K~, T×f1.

28. Tf1—e1 Td4—b4

29. De3—d2

Detta drag ger svart tillfälle till en vacker kombination. På vits bästa drag, 29. De2, följer 29. —, d4 30. Se4, Lf8 (30. —, D×a2? 31.

S×d6, T×b2 32. D×b2! D×b2† 33. Te2 och svart kan ej undgå att förlora drottningen för tornet, då vithotar Te8†) 31. b3, a5 åtföljt av a5 —a4.

29. — — Ld6×f4!

30. g3×f4

Om 30. D×d5 så T×b2† 31. Kg1! (31. Kf1? Ld2† och vit förlorar kvalitén.) D×d5 32. S×d5, Ld6! 33. Te6, Lf8 34. Ta6, c4 och svart behåller en fri-bonde mera och bör vinna. (Om T×a7 så Lc5† med samtidigt angrepp på tornet.)

30. — — Tb4×f4†

31. Kf2—g3

På 31. Ke3 följer Tf3† 32. Ke2, Tf2† samt 33. —, Df3† eller T×d2† och på 31. Kg2 eller g1 följer Tg4† 32. Kh3 eller h1, Df3† och matt i nästa drag.

31. — — Df7—g6†

32. Kg3×f4 Dg6—h6†

När nu kungen måste flyttas, kommer drottningen på d2 i slag.

33. Kf4—f5 Dh6 × d2

Svart har nu materiell övervikt, drottning och två bönder mot torn och springare, och det är blott en tidsfråga, när vit måste uppgiva.

34. Te1—e5 Dd2—f2†

35. Kf5—g5?

Bättre Ke6.

35. — — Df2 × b2

och vit uppgav, då han nu förlorar springaren (35. Te3, d4 etc.)

26.

*Stockholms schack-
förbund*

*Göteborgs schack-
förbund*

Spelat per korrespondens.

Vit.

- | | |
|-----------|--------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. Sg1—f3 | Sb8—c6 |
| 3. Lf1—b5 | a7—a6 |
| 4. Lb5—a4 | Sg8—f6 |
| 5. Sb1—c3 | Lf8—c5 |
| 6. d2—d3 | d7—d6 |

Starkare är troligen först 6. —, b7—b5. Nu bliva drottningbönderna svaga, vilket, såsom i detta parti, kan bliva ödesdigert för svart.

7. La4 × c6† b7 × c6
8. 0—0

Ej Le3, emedan svart genom Lb4 kan skaffa vit samma svaga bönder på drottningflygeln.

8. — — Lc8—g4

På 8. —, 0—0 kan

Svart.

- följa 9. Le3, L × e3 10. f × e3, Sg4 11. De1, f5 12. e × f5. L × f5 13. h3 med något bättre spel för vit.

9. Lc1—e3

På 9. h3 erhåller svart det bättre spelet genom 9. —, Lh5 10. g4, Lg6 11. Lg5, h5! o. s. v.

9. — — Lc5—b6

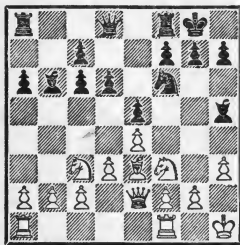
9. —, Sd7 ser starkt ut men utfaller till fördel för vit, t. ex.: 10. h3, h5 11. Tfe1! eller 10. —, Lh5 11. g4, Lg6 12. d4 etc.

Om 9. —, Lb4 så 10. Se2 (hot c3 jämte Da4) 10. Dd1—e2 0—0

Starkare var säkerligen att dröja med rockaden och i stället spela Dd7. Vit kan därpå knappast använda sig av samma spelsätt som i partiet 11. h3, Lh5 12. Kh1, h6 13. Tg1, g5 14. g4 emedan svart vid tillfälle medels h6—h5 kan ernå ett överväldigande angrepp.

11. h2—h3 Lg4—h5
12. Kg1—h1!

Ställning efter vits 12:e drag.



Om 12. g4? så S × g4 13. h × g4, L × g4 14. L × b6, f5! 15. De3, f4 16. De2, Tf6 17. Kg2, Tg6 18. Th1, Lh3†! 19. Kh2, Dd7 20. Tag1, Lf1! 21. D × f1, Th6† 22. Kg2, Dg4‡.

12. — — Dd8—d7
13. Tf1—g1 Lh5 × f3

Vit hotade att med g4 innestänga löparen.

14. De2 × f3 Sf6—e8

Om 14. —, d5 så 15. Lg5.

15. g2—g4 Ta8—b8

Bättre var genast Td8.

16. b2—b3 f7—f6

17. Sc3—e2 d6—d5

18. Ta1—d1

Förberedande Sg3. Spelas detta genast, så följer 18. —, d × e4 19. d × e4, L × e3 20. D × e3, Dd4 etc.

18. — — Tb8—d8

19. Se2—g3 Lb6 × e3

Svart tror sig med den härigenom inledda manövern säkra sig om remis, något som emellertid visar sig icke vara fallet. Den svarta drottningflygelns svaghet träder nu tydligt i dagen. Bättre vore t. ex. 19. —, g6 20. Lh6, Sg7 o. s. v.

20. Df3 × e3 d5—d4

20. —, d5 × e4 21.

d3 × e4, Dd7 × d1 22.

Tg1 × d1, Td8 × d1† 23.

Kh1—g2 jämte Dc5 eller Sf5 leder till fördel för vit.

21. De3—d2 g7—g5

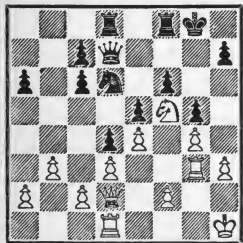
Svart måste förhindra f2—f4.

22. Sg3—f5 Se8—d6

Om 22. —, Se8—g7 så 23. Sf5—h6†, Kg8—h8 24. Kh1—g2, Sg7—e6 25. Kg2—f3, Se6—f4 26. Tg1—h1 jämte torndubblingen på h-linjen och h3—h4.

23. Tg2—g3!

Ställning efter vits 23:e drag.



Dels för att möjliggöra framryckningen c2—c3, då d-bonden garderas, dels för att kunna spela Kg2 och Th1.

23. — — Sd6 × f5

Om 23. —, h7—h5

så 24. Sf5 × d6, h5—h4

25. Sd6—b7, Td8—b8

26. Sb7—c5, Dd7—e7

27. Sc5 × a6 med bondevinst. Svart kan ej

heller spela springaren

över till drottningflygeln (Sd6—b5—c3), emedan vits angrepp på

kungsflygeln genom

Kh1—g2, Td1—h1 jämte

h3—h4 blir ödeläggande. På 23. —, Kg8

—h8 följer som i partiet

c2—c3.

24. g4 × f5 Kg8—h8

Står kungen kvar på

g-linjen följer f2—f4.

Textdraget avvisar alla

angreppsförsök på

kungsflygeln, t. ex. 25.

Kh1—g2, h7—h5 26. h3

—h4, g5 × h4 27. Dd2

—h6†, Dd7—h7 28. Tg3

—g6, Tf8—g8 29. Kg2

—h3, Tg8 × g6 30. Dh6

× g6, Dh7 × g6 31. f5 ×

g6, Kh8—g7 32. Td1

—g1, Td8—h8! 33. Kh3

× h4, Th8—h6 jämte

Th6 × g6.

25. c2—c3!

Nu följer i stället det

avgörande genombrot-

tet på drottningflygeln.
25. — — c6—c5

Om 25. —, d4×c3
26. Dd2×c3, Dd8—d4
så 27. Dc3×d4, Td8×
d4 (e5×d4 28. Td1—
c1, Td8—d6 29. Tc1—
c5, Tf8—b8 30. Tg3—
g1, Tb8—b5 31. Tg1—
c1, Tb5—b6 32. Tc1—
c4 jämte torndubble-
ring på a-linjen) 28.
Td1—c1, Tf8—d8 29.
Tc1×c6, Td4×d3 30.
Tg3×d3, Td8×d3 31.
Tc6×f6 och vinner.

26. Td1—c1 Tf8—f7
27. c3×d4 c5×d4
28. Tc1—c5! Dd7—c8

Svart kan naturligt-
vis på många sätt söka
med drottning och torn
gardera bönderna, men
det finnes för många
svaga bönder (a6, c7
och f6). Alltid går nå-
gon förlorad.

29. Dd2—c2 Td8—d6

Svart måste förhin-
dra Tc5—c6.

30. Dc2—c4! Kh8—g7

Nu kommer vit till
angrepp även på kungs-
flygeln, men på Tf7—

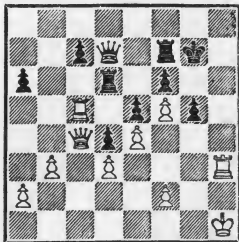
e7 följer 31. Tg3—g1,
c7—c6 (De8? 32. T×
c7) 32. Tg1—c1, Te7—
c7 33. Tc5—a5, Tc7—
a7 34. Dc4—c5, Dc8—
c7 35. Tc1—c4 jämte
Tc4—a4.

31. h3—h4 h7—h6

32. h4×g5 h6×g5

33. Tg3—h3 Dc8—d7

Ställning efter 33:e draget.



Det hotade Th3—h7†.
På 33. —, Tf7—e7 föl-
jer även Kh1—g2.

34. Kh1—g2 Td6—b6

35. Dc4—c1 Tb6—b8

Svart ser ej vits hot.
Men på 35. —, Tb6—
b5 följer 36. Tc5—c6,
Tb5—b6 37. Dc1—h1!,
Kg7—f8 (eljest matt ge-
nom Th8 och Dh6 el-
ler h7) 38. Th3—h8†,
Kf8—e7 39. Tc6×b6,

c7 × b6 40. Dh1—c1! och vinner och om 35. —, Kg7—g8 så 36. Dc1—h1, Tf7—h7 37. Th3 × h7, Dd7 × h7 38. Dh1 × h7†, Kg8 × h7 39. Tc5 × c7†, Kh7—h6 40. Kg2—f3, Tb6—d6 41. Kf3—g4, Td6—b6 42. Tc7—e7 jämte Te7—e6 och vinner.

36. Tc5 × e5 Tb8—h8

På 36. —, f × e5 följer naturligtvis matt i två drag genom D × g5† etc.

37. Th3 × h8 Kg7 × h8

38. Te5—e6 Uppgivet.

Vit tilltvingar sig drottningbyte genom Dc1—c6 och vinner sedan lätt i slutspelet.

27.

Springargambit.

Dr L. O. Svenonius

M. Levertin

Vit.

1. e2—e4 e7—e5
2. f2—f4 e5 × f4
3. Sg1—f3 d7—d5
4. e4 × d5

Vit måste slå, då svart efter e4—e5 helt enkelt garderar gambitbonden med g7—g5 samt hotar g4 och då detta hot genom 5. h3 pareras med 5. —, Sh6 6. d4, Sf5 jämte Sg3 erhåller ett överlägset spel.

4. — — Dd8 × d5
- Bättre Sf6.

Svart.

5. Sb1—c3 Dd5—h5
6. Lf1—e2 Lc8—g4
7. 0—0

Vit kan även och kanske starkare fortsätta med 7. d4 då 7. —, L × f3 8. L × f3, Dh4† 9. Kf1, c6 10. g3!, f × g3 11. Kg2, g × h2 12. Te1†, Le7 13. Kh1 leder till gott spel för vit.

7. — — Sb8—c6
8. d2—d4

Vit måste förhindra Lc5† vilket skulle följa på 8. h3.

8. — — 0—0—0!

Gambitbonden kan ej hållas. På 8. —, g5 skulle ju 9. S×g5, L×e2 10. D×e2† följa och efter 8. —, Ld6 är 9. h3 ödesdigert för svart. Textdraget är en vacker parad mot 9. h3, då svart härpå kan offra 9. —, L×h3 10. g×h3, D×h3 (hotande Td6 jämte Tg6 eller Th6) 11. Se1 (hotande drottningvinst med Lg4†) Dg3† 12. Sg2, T×d4 och svart har fyra bönder för pjäsen samt god angreppsställning.

9. Lc1×f4 f7—f6

För att lämna drottningen plats att retire-ra till f7 samt för att möjliggöra frammarschen med kungsflygelns bönder till angrepp mot den vita kungsställningen.

10. Sc3—e4

Vit planerar genast motangreppet på drottningflygel. Med c3 måste först d-bonden

stödjas och sedan b-bonden och eventuellt även a-bonden föras fram till storms.

10. — — Dh5—g6

Genast Df7 går ej, ty då följer 11. Sg5, f×g5 12. L×g4†, Kb8 13. L×g5 med kvalitévinst.

11. Le2—d3 Dg6—f7

Nu skulle på 12. Sg5 följa Dd7 med vinst av d-bonden. 11. —, S×d4 är ett svårt fel, emedan det följer 12. Sd6† och löparen d3 angriper samtidigt drottningen och vinner denna.

12. c2—c3 Df7—d7

Tempoförlust. Genast h7—h5 åtföljt av g7—g5 är det riktiga. Svart kommer sedan för sent med sitt angrepp.

13. b2—b4 Lg4×f3

14. Tf1×f3 g7—g5

15. Lf4—g3 Kc8—b8!

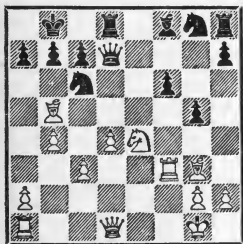
Vit hotade 16. S×f6, då svart ej kan slå igen S×f6 emedan drottningen då förloras efter Lf5. Kungen måste

därför flyttas så att kung och drottning ej stå på samma diagonala linie.

16. Ld3—b5

Vit kan ej vinna bonden f6, vilken visserligen blott är en gång garderad, men två gånger angripen, ty efter 16. S × f6, S × f6 17. T × f6 är löparen d3 blott garderad av drottningen och svart kan slå S × d4, emedan, om vit tar igen c × d4, genom D × d4† löparen d3 vinner.

Ställning efter vits 16:e drag.



16. — — Dd7—d5

Vit hotade starkast

17. d4—d5, D × d5 18. Td3, D × b5 19. T × d8†, S × d8 20. D × d8†. Den

besvärliga löparen kan svart ej bliva kvitt med a7—a6, ty det vita angreppet efter 17. a2— a4, a × b5 18. a × b5 blir avgörande, t. ex. 18. —, S × b4 19. c × b4, D × b5 20. Tf3—a3, Kc8 21. Ta8†, Kd7 22. Sc5†, Ke8 23. De1†, Le7 24. T × d8†, K × d8 25. Ta8†. Om svart efter 16. —, a6 17. a4 fortsätter med Dd5 spelar vit enklast 18. L × c6, D × c6 19. b4—b5, a × b5 20. a × b5, D × b5 21. c4, D × c4 22. Tc3, D × d4† 23. D × d4, T × d4 24. L × c7†, Kc8 25. Le5† och vinner tornet. Svart kan naturligtvis spela på annat sätt, men tornens angrepp på den linie, som öppnas endera genom 19. —, a × b 20, a × b eller genom 20. b5 × a6 om svart går undan med drottningen måste bliva avgörande.

17. Se4—c5 Lf8 × c5

Spelar svart 17. —, h5 blir han likväl tvun-

gen att efter 18. Da4 slå på c5 då S × b7 hotar.

18. b4 × c5 h7—h5

19. Dd1—a4 g5—g4

20. Tf3—d3

Vit kan här med 20.

Tb1, Se7 21. L × c6, D

× c6 22. D × c6, S × c6

23. T × f6 vinna en bonde med gott spel, då

20. —, S × d4 21. c ×

d4, g × f3 strandar på

22. Lc6, D × d4† 23.

Kh1!, D × a4 24. T ×

b7†, Kc8 (Ka8 25. Tb5‡)

25. T × c7†, Kb8 26.

Tb7†, Kc8 27. Tb8‡.

Vit ernår emellertid

med textdraget ett in-

tressantare slut på par-

tiet.

20. — — h5—h4

21. Ta1—b1 Sg8—e7

Springaren måste ju

garderas en gång till.

22. Lb5—c4 Dd5—e4!

För att kunna be-

svara

23. Da4—a6

hotande matt på b7, med

23. — — Sc6 × d4

24. c3 × d4 h4 × g3

24. —, h3 strandar ju på Tb2.

25. d4—d5

Återigen hotar omedelbart matt på b7. 25.

—, b6 är odugligt till

följd av c5—c6, och

25. —, De1† 26. T × e1,

b × a6, emedan Se7 för-

loras.

25. — — g3 × h2†

26. Kg1—h1 De4 × g2†!

Ännu finnes något hopp!

27. Kh1 × g2 h2—h1D†

28. Tb1 × h1 b7 × a6

29. Th1—b1† Kb8—c8

30. d5—d6!

Detta drag, som även

följt på Ka8 vinner

minst en pjäs t. ex. c ×

d6 31. c × d6, Sg6? 32.

Le6†, Td7, Tc3†, Kd8 33.

Tb8‡ eller 30. —, Sc6 31.

L × a6†, Kd7 32. d × c7†,

K × c7 33. Tb7†, Kc8

34. Te7†, Kb8 35. Tb3†,

Ka8 36. Lb7†, Kb8 37.

L × c6†, Kc8 38. Lb7†,

Kb8 39. Le4†, Kc8 40.

Lf5† etc. Svart upp-

gav därför partiet.

28.

Preussiskt partl.

A. Olson

Spielmann

Vit.

- | | |
|------------|---------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. Sg1—f3 | Sb8—c6 |
| 3. Lf1—c4 | Sg8—f6 |
| 4. d2—d4 | e5 × d4 |
| 5. 0—0 | Lf8—c5 |
| 6. e4—e5 | d7—d5 |
| 7. e5 × f6 | d5 × c4 |

Detta angrepp kallas efter dess uppfinnare för Max Langes angrepp och hör till de mest behandlade och omstridda.

8. Tf1—e1†

Vit fortsätter starkast med 8. f6 × g7, Tg8 9. Lg5, f6 10. Te1†, Kf7 11. Se5†!, S × e5 12. T × e5, Le7! 13. Dh5†, K × g7 14. Dh6†, Kf7 15. D × h7†, Tg7 16. Dh5†, Tg6 17. Dh7† med remisslut.

8. — — Lc8—e6

9. Sf3—g5 g7—g6?

Svart spelar riktigast 9. —, Dd5 10. Sc3, Df5 11. Se4, Lf8! 12. g4, D × g4† 13. D × g4, L × g4 14. f × g7, L × g7

Svart.

15. Sf6††, Kf8 16. S × g4, h5 med fördel för svart.

10. Sb1—d2!

Vit måste först utveckla sin drottningflygel innan han byter på e6.

10. — — Dd8—d5

11. Sd2—e4 0—0—0

På 11. —, Kd7 kan 12. S × e6, f × e6 13. f7 följa och på 11. —, 0—0 12. S × e6, f × e6 13. Lh6.

12. Sg5 × e6 f7 × e6

13. Se4 × c5 Dd5 × c5

14. Lc1—h6!

Nu utgör bonden f6 ett starkt hot, under det att den efter 14. T × e6?, Df5 15. De1, Thf8 skulle gå förlo-rad.

14. — — Dc5—f5

15. Dd1—f3 e6—e5

Efter 15. —, Td7 16. D × f5, e × f5 16. Te6 har vit ett förmånligt slutspel, då efter torn-

dubblering på e-linien
hotar 17. Te8†, T×e8
18. T×e8†, Sd8 19.
Lg5 etc.

16. f6—f7! Df5×f3

Om 16. —, Thf8 så
17. L×f8, T×f8 18.
De2! med fördel för vit.

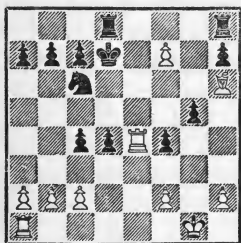
17. g2×f3 Kc8—d7

Svart kan ej genast
spela Thf8 emedan där-
på följer 18. L×f8, T
×f8 19. f4, e×f4 20.
Te8† etc.

18. f3—f4 e5×f4

19. Te1—e4 g6—g5

Ställning efter 19:e draget.



20. Ta1—d1!

Hotande Te×d4†, S
×d4 21. T×d4†, Ke7
22. T×d8 med pjäs-

vinst. 20. L×g5 vore
dåligt till följd av Thg8
21. f×g8, T×g8 22.
h4, h6 etc.

20. — — Td8—f8

21. Lh6—g7!

Vit slår ej på f8 eme-
dan löparen i denna
ställning är den betyd-
ligt starkare pjäsen. Att
löparen och bonden f7
försätta de båda tor-
nen i ett så hjälplöst
läge är mycket märk-
ligt.

21. — — b7—b5

22. Td1—e1

Hotande L×h8 jämte
Te8.

22. — — d4—d3

23. c2×d3 c4×d3

24. Te1—d1

Naturligtvis ej L×h8,
T×h8 25. Te8 för d3
—d2.

24. — — Sc6—d8

25. Td1×d3† Kd7—c6

26. Lg7×f8 Th8×f8

27. Td3×d8 Tf8×d8

28. Te4—e8 Uppgivet.

29.

Spanskt parti.

G. Nyholm

Spielmann

Vit.

Svart.

1. e2—e4 e7—e5
2. Sg1—f3 Sb8—c6
3. Lf1—b5 a7—a6
4. Lb5—a4 Sg8—f6
5. Sb1—c3 Lf8—c5
6. d2—d3 b7—b5
7. La4—b3 d7—d6
8. Sc3—d5!

Hotande Lg5.

8. — — h7—h6

Om 8. —, S × d5 9.

L × d5, Ld7 eller Lb7 så

10. Lg5! (ej Sg5 till följd av Df6!) med utmärkt spel för vit. Att löparen fattas på e7, dit han hör för försvaret, gör sig redan oangenämt förnimbart.

9. c2—c3 Ta8—b8

10. 0—0 Lc8—g4

På 10. —, Le6 kan följa 11. d4 med hotet S × f6† jämte d5.

11. h2—h3 Lg4—h5

12. Sd5—e3! Sf6—h7

13. Se3—f5 Dd8—f6

14. g2—g4 Lh5—g6

15. Kg1—g2! Lg6 × f5

16. e4 × f5 Sc6—e7

Om svart nu kunde komma till d5 och Ld6, vore hans spel ännu rätt gott. Vit förhindrar därför detta med följande drag

17. Dd1—e2 Sh7—g5

Härpå går efter avbyte på g5 slutligen bondeng5 förlorad. Försöker svart befria sitt spel med g7—g6, så följer 18. d4, e × d4 19. c × d4 jämte f × g6 och den svarta kungsställningen är dålig. Kort rockad vore dåligt, då vit tack vare 15. Kg2 med h4 och torn h1 skulle erhålla ett överväldigande angrepp.

18. Lc1 × g5 h6 × g5

19. De2—d2 d6—d5

20. Ta1—e1!

Vit undviker fällan

20. D × g5, e4 eller 20. S × g5, Dh6 21. Th1,

f6 22. Sf3, e4 med pjäsvinst för svart.

20. — — Lc5—d6

21. Dd2 × g5

Vit slår med drottningen för att erhålla drottningbyte, varefter ju bondeövervikten lättare kan göra sig gällande.

21. — — Df6 × g5

22. Sf3 × g5 f7—f6

23. Sg5—e6!

Ej Sf3, emedan svart med g6 uppriver vits bondeställning på kungsflygeln eller efter 23. f × g6, S × g6, hotande Sf4†, får motangrepp.

23. — — g7—g6

24. f2—f4 g6 × f5

25. f4 × e5 f6 × e5

26. Se6—g7† Ke8—d7

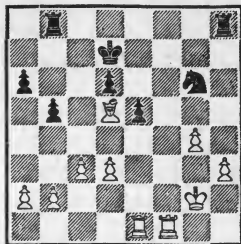
27. Sg7 × f5 Se7—g6

28. Sf5 × d6 c7 × d6

29. Lb3 × d5!

Kvalitetsoffret är otvivelaktigt den säkraste vägen till vinst. Eljest får svart genom Sf4† och eventuell torndubbling på h-linien goda motchanser.

Ställning efter vits 29:e drag.



29. — — Sg6—f4†

30. Tf1 × f4 e5 × f4

31. Te1—f1! Tb8—f8

32. Ld5—e4 Th8—g8

Något bättre är Ke6. Men övermakten, löpare och två förenade fribönder mot torn hade även då blivit avgörande, t. ex. 32. —, Ke6 33. d4, d5 34. Lf5†, T × f5 35. Te1†, Kf6 36. g × f5, K × f5 37. Te5† etc.

33. Kg2—f3 Tg8—h8

34. Tf1—h1 Kd7—e6

35. h3—h4! d6—d5

36. Le4—f5† Tf8 × f5

37. g4 × f5† Ke6 × f5

38. h4—h5!

Vit har vunnit tempo med h-bonden, så att f-bonden över h4 kan av tornet angripas.

- | | | | |
|-------------|---------|-------------------------|-----------|
| 38. — — | Th8—h6 | 42. Kf4—e5 | Uppgivet. |
| 39. Th1—h4 | Kf5—g5 | Ty på 42. —, | Tf2 |
| 40. Th4—g4† | Kg5×h5 | 43. Tb4 förloras d-bon- | |
| 41. Kf3×f4 | Th6—f6† | den. | |

30.

Skottskt parti.

Spelat per telegraf natten mellan den 19 och 20 Dec. 1897.

Göteborg

*S. Aberstén,
M. Anderson,
J. Fridlitzius,
A. Mellgren,
Th. Jeansén,
R. V. Täckholm.*

Vit.

- | | |
|-----------|--------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. Sg1—f3 | Sb8—c6 |
| 3. d2—d4 | e5×d4 |
| 4. Sf3×d4 | Sg8—f6 |

Svart kan även spela Lf8—c5 5. Lc1—e3, De8—f6 etc.

- | | |
|-----------|-------|
| 5. Sd4×c6 | b7×c6 |
| 6. Lf1—d3 | |

På 6. e4—e5 följer 6. —, Dd8—e7 7. Dd1—e2, Sf6—d5 8. c2—c4, Sd5—b6 9. Lc1—f4, Lc8—a6 10. Sb1—d2, De7—b4 11. 0—0

Stockholm

*L. och G. Collijn,
F. Englund,
W. Klein,
H. Langborg,
C. F. Rydberg,
A. Sörensen.*

Svart.

—0, Ta8—b8 12. a2—a3, Db4—a4 och svart står bäst.

- | | |
|----------|-------|
| 6. — — | d7—d5 |
| 7. e4×d5 | |

Om 7. e4—e5 så Sf6—g4 8. Lc1—f4, Lf8—c5 9. 0—0, g7—g5 10. Lf4—g3, h7—h5 med goda angreppschanser för svart. Utom textdraget kan vit även spela 7. Dd1—e2 varpå följer 7. —, d×e4 8. L×e4, S×e4 9. D

$\times e4\uparrow$, De7 10. D $\times e7\uparrow$,
L $\times e7$ 11. 0—0, 0—0
med lika spel. Svart
har visserligen splitt-
rade bönder på drott-
ningflygeln, men hans
löpare äro starka.

7. — — c6 $\times$ d5
8. 0—0 Lf8—e7
9. Sb1—c3 0—0
10. b2—b3 c7—c6
11. Sc3—e2 Lc8—g4

För att hindra 12.
c2—c4 och för att ge-
nom eventuellt Db6 $\uparrow$
vinna ett tempo till att
få ut drottningen och
sammanbinda tornen.

12. f2—f3 Dd8—b6 $\uparrow$
13. Kg1—h1 Lg4—e6
14. Lc1—g5

Bättre hade här varit
Lb2 åtföljt av De1 och
Dg3. F-bonden kan nu
ej gå fram, ty då skulle
Sg4 15. De1, Lc5 med
vinst för svart följa.

14. — — Tf8—e8

För att gardera lö-
pare e7 och samtidigt
hota med Sg4. (14. —,
Sg4 15. L $\times$ e7, Se3 16.
De1, S $\times$ f1 med kvali-
tetsvinst.) Vit måste

därför gardera löparen
på g5.

15. Dd1—d2 Sf6—d7!

För att spela sprin-
garen till e5 eller c5
och avbyta den vita
kungslöparen. Dess-
utom är vit tvungen
att slå på e7 för att
kunna framtränga med
f-bonden, och härvid
vinner svart ett tempo
till att fördubbla tor-
nen på e-linien.

16. Lg5 $\times$ e7 Te8 $\times$ e7

17. f3—f4 Sd7—c5

Försiktigare vore f7
—f5 för att ej tillåta
vit att spela f4—f5.

18. f4—f5 Sc5 $\times$ d3

19. c2 $\times$ d3

På 19. f5 $\times$ e6? kan
följande vackra vänd-
ning uppkomma: 19.—,
Sd3—f2 $\uparrow$ 20. Kh1—g1,
Sf2—h3 $\uparrow$ 21. Kg1—h1,
Db6—g1 $\uparrow$! 22. Tf1 $\times$ g1,
Sh3—f2 $\ddagger$, s. k. Kväv-
matt.

19. — — Le6—d7

20. Dd2—g5

Bättre vore att fort-
sätta angreppet med
20. f5—f6. Därpå föl-

jer 20. —, Te3 (ej De3 till följd av 21. Db4, D×e2? 22. Tae1) 21. d4 (om Tf3? så T×f3 22. g×f3, Df2! etc.) Tae8 22. Tf2, e5! (hotande Lb5 åtföljt av De6) 23. d×c5, D×c5 24. Sd4 (ej Sf4 till följd av d5—d4) Dc3 etc.

20. — — f7—f6

På T×e2 följer 22. f6, g6 23. Dh6 och svart blir matt.

21. Dg5—g4 Db6—e3

22. Se2—f4

Tydiligen enda draget.

22. — — Ta8—e8

23. Sf4—h5 Kg8—h8

Svart måste förhindra S×f6.

24. Ta1—d1

Bättre hade varit att gardera d-bonden medelst d3—d4. Tornet på e7 kan ju ej lämna sin plats.

24. — — De3—e2!

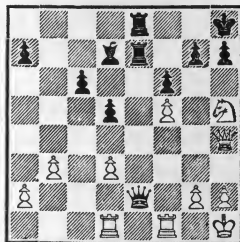
Härmed kommer svart i fördel.

25. Dg4—h4

Efter drottningbyte 25. D×D, T×D 26. a4

vinner svart en bonde; 26. —, Tb2 (ej L×f5 27. T×f5, Te1† 28. Tf5—f1!) 27. Tb1, T×b1 och L×f5.

Ställning efter vits 25:e drag.



25. — — Ld7×f5!

26. h2—h3

Löparen kan tydligen ej slås, ty då följer D×d1†. På det till synes utmärkta draget 26. Sg3 följer D×d1 27. T×d1, Te1† 28. Sf1, T×d1 29. h3, T×f1†, och svart vinner. Ej heller duger 26. S×f6, g×f6 27. D×f6†, ty efter Tg7 kan vit ej taga löparen på f5, då matthotet på g2 måste garderas.

26. — — De2—e6?

Här borde Lf5×d3

ske, ty på 27. Sf4 följer Te4! 28. S×e2, T×h4 29. T×d3, T×e2 etc.

27. Dh4—f4

På Td1—e1 kan följa De6—c8 28. Te1×e7, Te8×e7 29. S×f6, L×d3 30. S×d5, Te4 och svart vinner.

27. — — Lf5—g6

28. Sh5—g3 De6—e3

29. d3—d4 De3×f4

30. Tf1×f4 Te7—e1†

31. Tf4—f1 Te1×f1†

32. Sg3×f1 Te8—e2

33. Td1—d2

Vit kan ej på annat sätt gardera sina drottningbönder. Om Sd2? så Lc2.

33. — — Te2×d2

34. Sf1×d2 a7—a5

35. b3—b4 bör förhindras.

35. Kh1—g1 Kh8—g8

36. Kg1—f2 Kg8—f7

37. Kf2—e3 Kf7—e6

38. a2—a3 Lg6—c2!

Här hindrar löparen den vita springaren att över b3 komma till c5.

39. b3—b4 a5×b4

40. a3×b4 g7—g5

Springaren har nu ej möjlighet att komma till någon riktig nytta.

41. g2—g3 h7—h5

42. Sd2—f3 Ke6—f5

43. Sf3—g1

Svart hotade g5—g4

44. h3×g4†, K×g4.

43. — — Lc2—e4!

Om nu g4 så h4.

44. Sg1—e2

Om Sf3 så g4 och om Kf2 så 44. —, Lh1

45. Ke3 (eljest Ke4) Lg2

46. Kf2, L×h3 47. S×h3, Ke4 och svart vinner både d- och b-bonden och därmed partiet.

44. — — Le4—g2

45. Se2—g1

Om 45. h4 så g×h4

46. g×h4, Kg4 47. Sf4, Le4 48. Se6, Lf5! 49. Sd8, Ld7 och vinner.

45. — — Lg2×h3!

46. Sg1×h3 Kf5—g4

47. Sh3—f2† Kg4×g3

48. Sf2—e4† Kg3—g2

Ej 48. —, d×e4? ty

då följer 49. d5, c×d5

50. b5 och vit får remis.

49. Se4×f6 h5—h4

50. Sf6—g4 h4—h3
och vit måste offra sin
springare för h-bonden,
varefter svart lätt vin-
ner genom g-bondens
frammarsch t. ex. 51.

Ke2, h2 52. S×h2, K
×h2 53. Kf3, Kh3 54.
Kf2, g4 55. Kg1, Kg3
etc.

Vit uppgav partiet.

31.

Drottningbondespel.

Spelat per korrespondens.

G. Collijn

A. F. Täckholm

Vit.

Svart.

- | | |
|-----------|--------|
| 1. d2—d4 | d7—d5 |
| 2. Sg1—f3 | Sg8—f6 |
| 3. c2—c4 | e7—e6 |
| 4. Sb1—c3 | b7—b6 |

Svart utvecklar lö-
paren till b7 för att
stödja punkten d5.

- | | |
|-----------|--------|
| 5. Lc1—g5 | Lf8—e7 |
| 6. e2—e3 | Lc8—b7 |
| 7. c4×d5 | e6×d5 |
| 8. Sf3—e5 | 0—0 |

Spelar svart genast
Sd7, fortsätter vit med
9. f4, vilket förhindrar
svart från att byta, S
×e5, emedan vit då
med f4×e5 öppnar f-
linien och får det bättre
spelet.

- | | |
|-----------|--------|
| 9. Lf1—d3 | Sb8—d7 |
|-----------|--------|
- Båda parterna hava
nu fått sina pjäser gott
utvecklade.

- | | |
|------------|--------|
| 10. f2—f4 | Sf6—e4 |
| 11. Lg5×e7 | Dd8×e7 |
| 12. 0—0 | Se4×c3 |

12. —, c7—c5 är ej
så gott. Därpå kan vit
fortsätta med 13. L×
e4, d×e4 14. S×d7.
D×d7 15. d4×c5, Dd7
—c6. (Efter 15. —, D
×d1 16. Tf×d1, b×c5
är svarts c-bonde svag)
och slutspelet är för-
delaktigt för vit.

- | | |
|-----------|--------|
| 13. b2×c3 | Sd7×e5 |
| 14. f4×e5 | f7—f6 |

Med denna manöver söker svart förstöra den vita bondeställningen i centrum, och endast genom vits följande vackra offerkombination förhindras detta. Vit kan ju ej slå bonden f6, ty då förlorar han efter $D \times e3\uparrow$ en bonde.

15. Dd1—h5 g7—g6

Svart måste naturligtvis gardera hotet $D \times h7\uparrow$.

16. Dh5—h4

Nu är svart förhindrad att slå $f6 \times e5$, ty då skulle drottningen komma i slag.

16. — — Ta8—e8

Svart garderar drottningen och hotar ånyo $f6 \times e5$.

17. Tf1 $\times$ f6! Tf8 $\times$ f6

18. e5 $\times$ f6

Att slå med drottningen vore felaktigt, ty efter 18. $D \times f6$, $D \times f6$ 19. $e \times f6$, $T \times e3$ 20. Td1, Kf7 vinner svart en bonde.

18. — — De7 $\times$ e3 $\uparrow$

19. Kg1—h1 Te8—f8

Svart kan ej slå löparen på d3, ty det följer 20. Dh6, Kf7 (eljes matt på g7) 21. Dg7 $\uparrow$, Ke6 22. f6—f7 och vit vinner. Vit hotade med 20. f6—f7 $\uparrow$, $K \times f7$ 21. $D \times h7\uparrow$, Ke6 22. $D \times g6\uparrow$ med bondevinst. 20. Ta1—e1 De3—d2

Svart kan ej heller nu med drottningen lämna diagonalen c1—h6, ty på t. ex. $D \times d3$ följer 21. Dh6, $T \times f6$ 22. Te8 $\uparrow$ och matt i nästa drag.

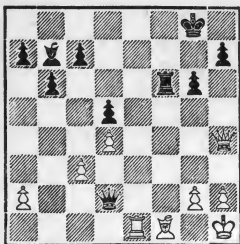
21. Ld3—f1!

Hotar Te1—e7, då nu alla drottningschackar äro täckta, samt möjliggör den följande manövern.

21. — — Tf8 $\times$ f6

Förhindrar Te7, varpå löparen slås med matt. Ej heller vore det gott för vit att taga tornet Dh4 $\times$ f6, ty därigenom bliver det egna tornet ogarderat. och efter $D \times e1$ har svart vunnit en bonde med gott spel.

Ställning efter 21:a draget.



22. Te1—e8† Kg8—g7

På Kg8—f7 spelar vit 23. Te8—f8†!, K × f8 24. D × f6†, Ke8 (till g8 kan kungen ej gå, ty då följer 25. Dd8†, Kg7 26. D × c7†, Kh6 27. D × b7, De1 28. Da6 och vinner.) 25. Dh8†, Kf7 26. D × h7†, med samma fortsättning som i partiet.

23. Te8—e7† Tf6—f7

24. Te7 × f7† Kg7 × f7

25. Dh4 × h7† Kf7—f6

26. Dh7 × c7 Dd2—c1!

Vit måste härpå upp-giva den vunna bon-den, ty på Kg1? följer La6 och vit måste gö-ra remisschackar på e5 och c7 för att ej för-lora partiet.

27. Dc7—e5† Kf6—f7

Vit kan nu ej gar-dera löparen och bon-den samtidigt.

28. Kh1—g1 Dc1 × c3

Nu vore La6 ett fel-drag, ty vit fortsätter då D × d5† och c3—c4, därmed avbrytande lö-parediagonalen.

29. h2—h4 Dc3—c6

Drottningen måste skydda kungsställnin-gen.

30. g2—g4

Vit har den något bättre ställningen, (bon-den d5 kan ju lättare angripas än bonden d4) och tror sig med den härmed inledda avby-teskombinationen kun-na erhålla ett vunnet slutspel. Detta visar sig emellertid ej vara fallet. 30. h4—h5, g6 × h5 31. De5 × h5† ha-de måhända erbjudit större chanser, då vit därefter har en fri-bonde.

30. — — Dc6—e6!

På 30. —, Df6 vin-ner vit genom h4—h5. T. ex. g6 × h5 31. g4 ×

h5 åtföljt av h5—h6 etc. Svart kan ej byta 32. —, Df6×e5, emedan de båda fribönderna efter 33. d4×e5 skulle bli övermåktiga. T. ex. 32. —, Ke6 33. h6, Kf7 (K×e5 34. h7 och h8D) 34. e6†, Kg8 35. Lb5, Lc8 36. Ld7 och vinner; eller 32. —, Lc8 33. Ld3! (Lf5 bör förhindras liksom även att den svarta kungen efter Lg4, h5—h6 kommer till g6) a6 (Nu vederlägges Lg4 genom h6. Svart måste för att kunna gå fram med bönderna på drottningflygeln gå tillbaka till c8.) 34. Kf2, b5 35. Ke3, Kf8 36. Kd4, Le6 37. Kc5, Ke7 38. h6, Kf7 39. h7, Kg7 40. Kd6, Lf7 41. e6 och vit vinner.

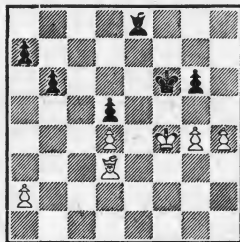
31. De5×e6† Kf7×e6
32. Lf1—d3 Ke6—f7

Eller Kf6 33. g5†, Kf7 34. Kf2, Lc6 35. Kf3, Le8. Löparen hin-
ner just lagom att gar-

dera bonden på g6, så att kungen efter 36. Kf4 med Ke6 kan förhindra den fientliga kungen att intränga, och därmed hålla spelet remis.

33. Kg1—f2 Lb7—c6
34. Kf2—f3 Lc6—e8
35. Kf3—f4 Kf7—f6

Ställning efter 35:e draget.



36. Ld3—a6

På 36. g5†, Ke6 37. h5, g×h5 38. Lf5† följer Ke7! (Ej Kf7 ty då följer 39. Ke5, Lc6 40. Kd6 [Ej Le6†, Kg6 41. L×d5, L×d5 42. K×d5, K×g5 43. Ke4, ty då vinner svart med h4 44. Kf3, h3 och den vita kungen måste erövra den svarta h-bonden, varvid svart med

sin kung kan taga vits d- och a-bonde och med lätthet vinna] La8 41. Kc7!, h4 [a-bonden kan ju ej flyttas, ty då förloras b-bonden] 42. Kb8, Lc6 43. K × a7, b5 44. Kb6, Le8 45. Kc5 och vinner. Ej heller hade den svarta kungen knnnat gå till d6, ty då följer 39. g6, Ke7 40. g7! Kf7 [om Lf7 så Lh7 och g8D] 41. Lg6† [lärorik vändning] K × g7 42. L × e8 och vinner.) Efter 38. —, Ke7 39. Ke5, Lf7 40. Lh7, h4 41. g6? blir det emellertid svart som vinner genom 41. —, h3!, ty efter g × f7, h2 kan svart ej förhindras att få drottning på h1, då vits löpare ej kan komma till e4, Drager svart i stället för 41. —, h3 felaktigt 41. —, Lf7— e6 skulle han efter 42. g7, h3 43. g8D, L × g8 44. L × g8, h2 förlora, ty nu hindras han genom 45. L × d5 från att få drottning.

36. — — b6—b5!

Svarts enda drag. Vit hotade att med 37. Lc8, a5 38. g5†, Ke7 39. Ke5, Lf7 40. Lb7 vinna d-bonden. Detta hindras nu genom följande fina manöver. 37. Lc8, a5 38. g5†, Ke7 39. Ke5, b4!! (Ej Lf7 40. Lb7, b4 ty då vinner vit genom 41. Lc6!). Svarts löpare måste nu flyttas och blir såväl efter Lg8 som Le6 angripen genom 42. L × d5 samt måste med L × d5 43. K × d5 avbytas, varpå den vita kungen hinner upp de svarta bönderna.) 40. Lb7, a4! 41. L × d5, Lf7 (Här står nu löparen gardedrad.) 42. L × f7, K × f7 43. d5, b3 44. a × b3, a3! och svart vinner. 37. a2—a3 Le8—c6

Återigen svarts enda drag, På Ld7 följer: 38. Lb7, Le6 39. g5†, Ke7 40. Ke5, a5 41. L × d5 och vit vinner.

38. h4—h5 g6—g5†
39. Kf4—f3 Lc6—d7

40. La6—b7	Ld7—e6	och partiet avslöts som remis. Om vit försöker att vinna genom 47. Ke3?, b3 48. Kd2, b2 49. Kc2? så vinner svart genom La4†.
41. Lb7—c6	a7—a6	
42. Lc6—b7	a6—a5	
43. Lb7—c6	b5—b4	
44. a3 × b4	a5 × b4	
45. Lc6—a4	Kf6—e7	
46. La4—d1	Lc6—d7	

32.

Spanskt parti.

Spelat per korrespondens.

*H. Jonsson**F. Englund*

Vit.

Svart.

- | | |
|-----------|--------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. Sg1—f3 | Sb8—c6 |
| 3. Lf1—b5 | a7—a6 |
| 4. Lb5—a4 | Sg8—f6 |
| 5. 0—0 | Lf8—e7 |

Detta drag leder till ett mindre invecklat spel än 5, —, S × e4.

- | | |
|-----------|-------|
| 6. Sb1—c3 | b7—b5 |
| 7. La4—b3 | d7—d6 |
| 8. d2—d3 | 0—0 |
| 9. h2—h3 | |

Vit vill hindra den fientliga löparen att komma till g4. Det kan dock ifrågasättas om ej Sc3—e2 hade varit starkare.

- | | |
|--------|--------|
| 9. — — | Sc6—a5 |
|--------|--------|
- Svart vill byta bort den vita angreppslöparen.

- | | |
|------------|-------|
| 10. Sc3—e2 | c7—c5 |
|------------|-------|

Hotande att vinna en pjäs genom c5—c4.

- | | |
|-------------|----------|
| 11. c2—c3 | Sa5 × b3 |
| 12. a2 × b3 | Dd8—c7 |

För att hava e-bonden garderad efter eventuell framryckning med d-bonden.

- | | |
|------------|--------|
| 13. Se2—g3 | d6—d5 |
| 14. Dd1—c2 | Lc8—b7 |
| 15. Tf1—e1 | |

Hotande e4 × d5 och

S × e5. Svart måste därför byta.

15. — — d5 × e4

16. d3 × e4 Tf8—d8

Bättre hade varit att spela Tf8—e8. Drottningtornet bör ställas på d-linien,

17. Sg3—f5 Le7—f8?

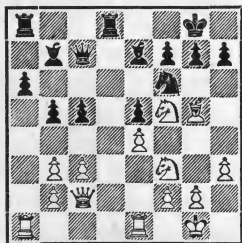
Ett dåligt drag. Svart borde i stället genom h7—h6 hindrat vits följande drag.

18. Lc1—g5

Vit hotar nu att med L × f6 alldeles uppriva den svarta kungsflygeln, Springaren kan ej flyttas, ty då kommer tornet i slag för löparen.

18. — — Lf8—e7

Ställning efter 18:e draget.



Tvunget, Härpå vin-

ner vit genom följande vackra kombination en bonde.

19. Sf3 × e5! Dc7 × e5

20. f2—f4 De5—e6

21. Sf5 × e7† De6 × e7

22. e4—e5

Springaren f6 går nu förlorad. Svart lägger emellertid en vacker fälla för vit.

22. — — Td8—e8!

Tager vit nu med 23. e5 × f6 den svarta springaren, så skulle det följa 23. —, D × e1† 24. T × e1, T × e1† 25. Kf2, Tae8 26. g3, T8e2† 27. D × e2, T × e2† 28. K × e2, Ld5 och vits fördel är försvunnen.

23. f4—f5

Bäst. Svart hotade med De7—c7 24. e5 × f6, h7—h6 25. Lg5—h4, Dc7 × f4.

23. — — De7—c7

På 23. —, h7—h6 spelar vit Lh4, och på 23. —, c4 24. Kf1 åtföljt av e5 × f6.

24. e5 × f6 g7 × f6

Svart öppnar härmed g-linien i hopp om att

kunna komma till angrepp på denna med sina torn.

25. Lg5 × f6 Dc7—c6

26. Lf6—e7

Här står löparen utmärkt.

26. — — Kg8—h8

27. Ta1—d1 Te8—g8

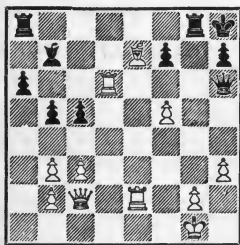
Nu hotar svart trenne gånger punkten g2, varför vit måste garderad denna.

28. Te1—e2! Dc6—h6

Vit hotade med Td6.

29. Td1—d6

Ställning efter vits 29:e drag,



Bättre 29. Td1—d7.

Därpå kan t. ex. följa

29. —, Lc8 30. Dd2,

D × d2 31. Lf6†, Tg7

32. Te8†. Nu räddar

sig svart genom en

vacker kombination.

29. — — Tg8 × g2†!

30. Te2 × g2

Om Kf1 så 30. —,

Df4† 31. Tf2, T × f2†

32. D × f2, D × f2†, och

svart har vunnit till-

baka bonden med sä-

kert spel.

30. — — Dh6—e3†

31. Dc2—f2!

Om Tf2 så De1† 32.

Tf1, Tg8† och vinner,

och om 31. Kf1, D ×

e7 32. Tgd2? så Te8

(hotande De1†) 33. Td2

—e2, Lb7—g2† 34. Kf1

—e1, (Kg1, D × e2),

Dh4† och svart vinner.

31. — — De3 × e7

32. Df2—g3

Hotande med matt och samtidigt garderande tornet på d6,

32. — — Lb7 × g2

33. f5—f6!

Vit kan tydligen ej

genast taga löparen var-

ken med kungen (för

Tg8) eller med drott-

ningen. Med detta drag

tvingas emellertid den

svarta drottningen till

f8.

33. — — De7—f8

34. Dg3 × g2

Detta drag förhindrar Dh6, (hotande Tg8) ty då kommer a-tornet i slag,

34. — — Ta8—e8

35. Dg2—d2

Dh6 måste fortfarande förhindras.

35. — — Te8—e6

36. Td6—d8 Te6—e8

37. Td8—d5 Te8—e6?

Med detta drag förlorar svart återigen den bonde han med så mycket besvär lyckats vinna tillbaka. Efter 37. —, h7—h6 har svart goda remisutsikter, om än vit står bättre, emedan hans bonde på f6 är stark.

38. Dd2—h6! Te6—e8

Tydiligen tvunget, då svart på D × h6 genom 39. Td8†, Te8 40. T × e8†, Df8 41. T × f8 blir matt. På Dg8† skulle Tg5 följa.

39. Dh6 × f8† Te8 × f8

40. Td5 × c5 Tf8—d8!

Det nu följande tornslutspelet är mycket lärorikt.

41. Kg1—f2 h7—h6

42. Kf2—e3

Kungen måste hindra det svarta tornet från att intränga över d2.

42. — — Td8—d6

43. Tc5—f5 Kh8—h7

44. b3—b4 Kh7—g8

Svart måste genom vits föregående drag övergiva planen att erövra f-bonden, och i stället med kungen skynda den svaga drottningflygeln till hjälp. På 44. —, Kh7—g6 45. Kf4, T × f6 46. T × f6, K × f6 skulle nämligen 47. b2—b3, Kf6—e6 48. c3—c4 leda till vunnit bondeslutspel för vit. T. ex. 48. —, b5 × c4 49. b3 × c4, Kd6 50. h4, Ke6 51. Kg4, Kf6 52. Kh5, Kg7 53. c5, Kg8 (om f5 så c6) 54. K × h6, f5 55. Kg5 och vit vinner lätt.

45. Tf5—f2 Kg8—f8

46. Ke3—e4

Kungen skall gardera bonden f6.

46. — — Kf8—e8

47. Ke4—f5

Något bättre är kanske 47. Tf5, varigenom den svarta kungen hindras att med 47. —, Kd7 komma till drottningflygeln.

Vit framtingar nämligen då genom 48. —, Td5 tornbyte och vinner bondeslutspelet.

Nu intränger det svarta tornet i vits spel.

47. — — Td6—d3
48. h3—h4 Ke8—d7
49. Kf5—g4 Kd7—e6
50. Kg4—h5 Td3—h3
51. Tf2—f4 Th3—h2

51. —, Ke5 är ej så gott. Därpå följer 52. Tf4—f1 åtföljt av Ta1, T×a6 och T×h6 (om svart slår f-bonden.)

52. Kh5×h6 Th2×b2
53. h4—h5 Tb2—g2

För att avstänga gränslinjen för vits kung.

54. Tf4—f3 Tg2—g4
55. Tf3—f1

Vit måste nu tillgripa planen att erövra a-bonden, då han tydligen ej kan föra h-bonden till drottning.
55. — — Tg4—g3

56. Tf1—a1 Ke6×f6
57. Ta1×a6† Kf6—e5
58. Ta6—b6 f7—f5

Detta drag öppnar flera utsikter till räddning än 58. —, T×c3
59. T×b5†, Ke4 60. Kg5.

59. Tb6×b5† Ke5—e4
60. c3—c4 f5—f4
61. Tb5—b8 f4—f3
62. Tb8—f8

Tornet måste offras för f-bonden, varpå bönderna vinna mot svarts torn.

62. — — Ke4—e3

På 62. —, Tg3—g4 följer 63. b5, Tf4 64. T×f4†, K×f4 65. b6, f2 66. c7, f1D 67. b8D† och vinner med två bönder mer.

Om 62. —, Kd4 så 63. b5, Kc5 64. Kh7, Kd6 65. b6, Ke6 66. c5 etc. och vit vinner.

63. c4—c5 f3—f2
64. c5—c6 Ke3—e2
65. Tf8×f2†!

Ej först b4—b5, ty då följer Tf3 66. T×f3, K×f3 67. c7, f1D 68. c8D, D×b5 och vit kan

ej vinna. Om svart i sitt föregående drag i stället för Ke2 dragit Tf3 så hade det följt 65. T × f3, K × f3 66. c7, f1D 67. c8D och svart har ingen schack. Vit behåller sina båda bönder och vinner.

65. — — Ke2 × f2

66. b4—b5 Tg3—c3

67. Kh6—g7 Kf2—e3

68. h5—h6 Ke3—d4

Den svarta kungen

är för långt borta, vore den nu kommen till c5 så vore spelet remis.

69. h6—h7 Tc3—g3†

70. Kg7—f8 Tg3—h3

71. c6—c7 Th3 × h7

72. b5—b6

och svart uppgav partiet.

På Kc5 följer 73. c8D†, och drottningen vinner i slutspelet mot tornet.

33.

Franskt springarspel.

Paul Morphy

Hertig Karl v. Braunschweig o. Greve Isouard

Vit.

Svart.

1. e2—e4 e7—e5

2. Sg1—f3 d7—d6

3. d2—d4 Lc8—g4?

Bättre är Sf6 eller att slå på d4.

4. d4 × e5 Lg4 × f3

Svart är tvungen att byta, ty på d6 × e5 förloras en bonde genom

5. D × d8†, K × d8 6. S × e5.

5. Dd1 × f3 d6 × e5

6. Lf1—c4 Sg8—f6

Bättre är att gardera matten med Df6.

7. Df3—b3

Vit hotar samtidigt på f7 och b7, vilket svart ju ej i ett drag kan gardera.

7. — — Dd8—e7

I hopp att om vit

slår på b7 genom Db4†
kunna byta drottning.

8. Sb1—c3

Vit spelar emellertid
på angrepp.

8. — — c7—c6

För att hindra springaren att komma till d5.

9. Lc1—g5 b7—b5

Ej gott. Svart vill tvinga löparen från diagonalen c4—f7, men råkar nu ut för större svårigheter.

10. Sc3 × b5!

Ett vackert och korrekt offer.

10. — — c6 × b5

11. Lc4 × b5† Sb8—d7

12. 0—0—0 Ta8—d8

13. Td1 × d7!

Den starkaste fortsättningen av angreppet.

13. — — Td8 × d7

14. Th1—d1 De7—e6

Det finnes ej något annat sätt, varmed tornet ytterligare kan garderas. Med detta drag frigöres nämligen springaren på f6, som förut varit bunden. Vit finner emellertid en ytterst elegant vinstfortsättning.

15. Lb5 × d7† Sf6 × d7

16. Db3—b8†!

Ett vackert drottningoffer, som avser att tvinga springaren ifrån d7.

16. — — Sd7 × b8

17. Td1—d8‡

Man iakttaga huru mästerligt den oöverträfflige amerikanske stormästaren — sin tids absolut främste — fört alla sina pjäser fram till strid, och låtit dem samverka på ett utmärkt sätt.

34.

Trespringarspel.

Louis Paulsen

Vit.

1. e2—e4 e7—e5
 2. Sg1—f3 Sb8—c6
 3. Sb1—c3 Lf8—c5

Svart spelar här bäst
 Sg8—f6 eller 3. —,
 Lf8—b4. På textdra-
 get kommer vit genom
 4. S × e5 i fördel; t. ex.
 4. —, S × e5 5. d4, Ld6
 6. d × e5, L × e5 7. f4!,
 L × c3† 8. b × c3, Sf6
 (8. —, d6 9. Dd4, Dh4†
 10. g3, De7 11. Lg2,
 Sf6 12. 0—0, 0—0 13.
 La3, c5 14. Dd3, Td8
 15. Tad1! etc.) 9. e5,
 De7 10. Le2, Se4! 11.
 Dd4, etc. eller 4. —,
 L × f2† 5. K × f2, S × e5
 6. d4, Df6† 7. Kg1,
 Sg4 8. Dd2, garderande
 d4 och f2 och vit
 har tack vare sina
 starka bönder i cen-
 trum det bättre spelet.

4. Lf1—b5 Sg8—f6

Bättre är Sg8—e7.

5. 0—0 0—0
 6. Sf3 × e5 Tf8—e8

Paul Morphy

Svart.

Svart offerar en bon-
 de för att erhålla an-
 grepp.

7. Se5 × c6

Bättre är 7. Se5—f3.

7. — — d7 × c6

8. Lb5—c4 b7—b5

Ej genast 8. —, S ×
 e4 för 9. S × e4, T × e4
 10. L × f7†, K × f7 11.
 Df3†.

9. Lc4—e2 Sf6 × e4

10. Sc3 × e4 Te8 × e4

11. Le2—f3 Te4—e6

12. c2—c3

Ett fel, varigenom
 partiet förloras. 12. d2
 —d3 måste ske.

12. — — Dd8—d3!

13. b2—b4 Lc5—b6

14. a2—a4 b5 × a4

15. Dd1 × a4 Lc8—d7

16. Ta1—a2?

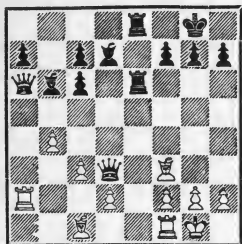
För att kunna spela
 Dc2. Bättre vore dock
 Da6, vilket svart bort
 förhindra i föregående
 drag genom Lb7.

16. — — Ta8—e8

17. Da4—a6

Svart hotade med matt i två drag genom D × f1† och Te1‡. Detta hot pareras emellertid bäst med Da4—d1.

Ställning efter vits 17:e drag.



17. — — Dd3 × f3!!

Ett lika korrekt som glänsande damoffer.

18. g2 × f3 Te6—g6†

19. Kg1—h1 Ld7—h3

20. Tf1—d1

På Da6—d3 vinner svart genom 20. —, f7—f5 21. Dd3—c4†, Kg8—f8! etc.

20. — — Lh3—g2†

21. Kh1—g1 Lg2 × f3†

22. Kg1—f1 Lf3—g2†

23. Kf1—g1 Lg2—h3†

24. Kg1—h1 Lb6 × f2

25. Da6—f1 Lh3 × f1

26. Td1 × f1 Te8—e2

27. Ta2—a1 Tg6—h6

28. d2—d4 Lf2—e3!

Uppgivet.

35.

Löpargambit.

Anderssen

Vit.

1. e2—e4 e7—e5

2. f2—f4 e5 × f4

3. Lf1—c4 Dd8—h4†

4. Ke1—f1 b7—b5

5. Lc4 × b5 Sg8—f6

Bättre g5.

6. Sg1—f3 Dh4—h6

7. d2—d3 Sf6—h5

Hotar Sg3† och skall

Kieseritzky

Svart.

gardera gambitbonden. Svart förlorar dock härmed flera tempi och kommer för mycket efter i utvecklingen.

8. Sf3—h4! Dh6—g5

På 8. —, g5 följer g4.

9. Sh4—f5! c7—c6

Om 9. —, g6 så 10.

h4, Sg3† (Df6 11. Sc3)
11. Ke1, Df6 12. S × g3,
f × g3 13. De2 etc.

10. g2—g4 Sh5—f6
11. Th1—g1! c6 × b5
12. h2—h4 Dg5—g6
13. h4—h5 Dg6—g5
14. Dd1—f3 Sf6—g8

Svart kan ej gärna
offra pjäsen tillbaka.

15. Lc1 × f4 Dg5—f6
16. Sb1—c3 Lf8—c5

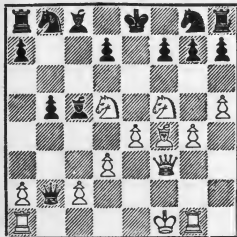
Starkare vore De6.

17. Sc3—d5

Ännu starkare vore,
såsom Borén påvisat,
17. d4, då på L × d4
följer 18. Sd6†, Kf8!
19. Sd5, Dd8 20. Le5
och svarts spel är ohåll-
bart, samt efter 17. —,
Lf8 med ännu större
styrka följer Sd5.

17. — — Df6 × b2

Ställning efter 17:e draget.



18. Lf4—d6

En elegant och stor-
slagen offerkombina-
tion, men som svart
efter 18. —, D × a1†
19. Ke2, Db2! kan er-
hålla remis är enligt
Borén 18. Lf4—e3 star-
kare. Härpå giver Bo-
rén följande intressan-
ta varianter:

1) 18. —, Db2 × a1†
19. Kg2!, D × g1† (Db2
20. L × c5, D × c2† 21.
Kh3, D × c5 22. Tc1
etc.) 20. Le3 × g1, Lf8
(d6 21. L × c5, L × f5
[om d × c5 så matt i 7
drag 22. Sd6†, Kd7 23.
D × f7†, K × d6 24. Dc7†,
Ke6 25. Sf4† etc.] 22.
Sc7†, Kd7 23. S × a8,
d × c5! 24. D × f5†, Kd8
25. De5 och vinner) 21.
Sc7†, Kd8 22. S × a8,
Lb7 23. L × a7, Sc6 24.
Lb6†, Kc8 25. Dg3, d6
26. S × d6†, Kb8! 27.
S × b5†, K × a8 28. Sc7†,
Kb8 29. Sa6†, Ka8 30.
Db8†, S × b8 31. Sc7†.
En märklig kvävmatt!

2) 18. —, Da3 (Lf8
19. Ld4, D × c2 20. L ×

g7) 19. L × c5, D × c5
20. e5, d6 21. Sd6†, Kd7
22. Df5†, Kc6! 23. D ×
c8†, K × d5 24. c4†, b ×
c4 25. d × c4†, Kd4 26.
Td1† och vinner.

18. — — Lc5 × g1

Bättre D × a1† såsom
i förra anmärkningen
utfördes. På L × d6 föl-
jer matt i fyra drag
genom S × d6†, Kd8 20.
S × f7† etc.

19. e4—e5!!

Ett vackert drag, som
forcerar partiet.

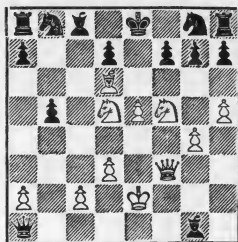
19. — — Db2 × a1†

20. Kf1—e2 Sb8—a6

Härpå följer matt i
tre drag genom ett ele-
gant drottningoffer.

Bäst vore La6, varpå
vit vinner på följande
intressanta sätt, redan
år 1855 påvisat av Falk-

Ställning efter 20:de draget.



beer. 21. Sc7†, Kd8
22. S × a6! Dc3 (Lb6 23.
D × a8, Dc3 24. D × b8†,
Dc8 25. D × c8, K × c8
26. Lf8! etc.) 23. Lc7†,
D × c7 24. S × c7, K ×
c7 25. D × a8 åtföljt av
Sd6.

21. Sf5 × g7† Ke8—d8
22. Df3—f6†! Sg8 × f6
23. Ld6—e7†

Detta eleganta parti
av den geniale tyske
stormästaren kallas
»det odödliga partiet»
allt sedan 1855.

X

36.

Evansgambit.

Anderssen

Vit.

1. e2—e4 e7—e5
2. Sg1—f3 Sb8—c6

Dufresne

Svart.

3. Lf1—c4 Lf8—c5
4. b2—b4

Denna gambit av den engelske sjökaptenen Evans var synnerligen omtyckt av de gamle mästarne, Anderssen, Morphy, Kolisch, Zukertort m. fl., och den har givit upphov till en mängd vackra partier.

4. — — Lc5 × b4

Det var förr något självklart att en gambit skulle antagas, då varje avböjande i och för sig ansågs som en svaghet.

5. c2—c3 Lb4—a5

Först nuvarande världsmästaren Lasker har påvisat, att svart med 5. —, Lc5 6. 0—0, d6 7. d4, Lb6 i stället för det alltid förut spelade 7. —, e × d4 kan från början bryta udden av vits angrepp och tvinga honom att medelst 8. d × e5, d × e5 9. D × d8†, S × d8 10. S × e5 återtaga bonden, varefter svart med sin bättre bondeställning på drottningfly-

geln (tre förenade bönder mot två isolerade) har de bättre chanserna i slutspelet.

6. d2—d4 e5 × d4

7. 0—0 d4—d3

För att förhindra bildandet av ett starkt vit centrum. Som vit emellertid härpå likväl erhåller ett starkt angrepp vore 7. —, Lb6 att föredraga.

8. Dd1—b3 Dd8—f6

9. e4—e5 Df6—g6

10. Tf1—e1

Ett viktigt drag, som tjänar att förhindra svarts d-bonde att rycka fram.

10. — — Sg8—e7

Om 10. —, Lb6 (för att kunna spela Sa5) så 11. Dd1! hotande drottningvinst genom Sh4.

11. Lc1—a3 b7—b5

Svart offerar b-bonden för att kunna få någon utveckling för drottningssidans pjäser.

12. Db3 × b5 Ta8—b8

13. Db5—a4 La5—b6

För att komma till

rockaden, vilken nu strandar på $L \times e7$.

14. $Sb1-d2$ $Lc8-b7$

Här är 0—0 att beakta, om än vit genom $Se4$ får starkt angrepp.

15. $Sd2-e4$ $Dg6-f5$

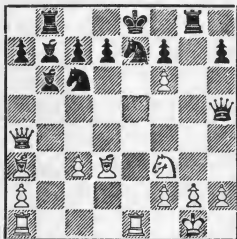
Nu följer på 15. —, 0—0 16. $L \times d3$, $Kh8$ 17. $Sc5$, $f5$ 18. $S \times d7$, $Sd4$ 19. $c \times d$, $L \times f3$ 20. $g3$ med vinstställning för vit.

16. $Lc4 \times d3$ $Df5-h5$

17. $Se4-f6\ddagger$ $g7 \times f6$

18. $e5 \times f6$ $Th8-g8$

Ställning efter 18:e draget.



19. $Ta1-d1!!$

Detta drag bildar inledningen till en av de vackraste och mest djuptänkta kombinationer, som någonsin blivit gjorda.

19. — — $Dh5 \times f3$

Bäst vore, enligt dr Lipke, vilken i Deutsche Schachzeitung 1898 underkastat ställningen en ingående analys, 19. —, $Tg4$, varigenom svart har små remisutsikter. På 19. —, $T \times g2\ddagger$ följer 20. $K \times g2$, $Se5$ 21. $D \times d7\ddagger!$, $S \times d7$ (eller 21. —, $K \times d7$ 22. $Lg6\ddagger!$ eller 21. —, $Kf8$ 22. $D \times e7\ddagger$, $Kg8$ 23. $Le4!$) 22. $T \times e7\ddagger$, $Kd8$ (om $Kf8$ så $Te5\ddagger$) 23. $T \times d7\ddagger$, $K \times d7$ ($Kc8$ 24. $Td8\ddagger$, $K \times d8$ 25. $Lf5\ddagger!$ och matt i få drag) 24. $Lf5\ddagger\ddagger$, $Ke8$ ($Kc6$ 25. $Ld7\ddagger$) 25. $Ld7\ddagger$, $Kd8$ 26. $Le7\ddagger$.

20. $Te1 \times e7\ddagger$ $Sc6 \times e7$

På 20. —, $Kd8$ vinner vit genom följande briljanta vändningar. 21. $T \times d7\ddagger$, $Kc8$ ($Ke8$ 22. $Te7\ddagger$, $Kd8$ 23. $Le2\ddagger$) 22. $Td8\ddagger!$, $S \times d8$ ($T \times d8$ så 23. $g \times f3$ och om $K \times d8$ så 23. $Lf5\ddagger!$, $D \times d1\ddagger$ 24. $D \times d1\ddagger$, $Sd4$ 25. $Lh3$) 23. $Dd7\ddagger!$, K

× d7 24. Lf5†† och 25. Ld7‡.

21. Da4 × d7†!! Ke8 × d7

22. Ld3—f5††

Poängen.

22. — — Kd7—e8

Om Kc6 så Ld7‡.

23. Lf5—d7†

och matt i nästa drag genom L × e7‡.

37.

Kieseritzkygambit.

Steinitz

Vit.

1. e2—e4 e7—e5

2. f2—f4 e5 × f4

3. Sg1—f3 g7—g5

4. h2—h4 g5—g4

5. Sf3—e5 Sg8—f6

6. Lf1—c4 d7—d5

7. e4 × d5 Lf8—d6

Som bäst anses Lg7.

8. d2—d4

Med 8. 0—0 uppkommer den berömda Rice-gambiten, som efter 8. —, L × e5! 9. Tf1—e1! leder till intressanta förvecklingar.

8. — — Sf6—h5

9. Sb1—c3 Dd8—e7

Om 9. —, Sg3 så 10. L × f4, S × h1 11. g3!, De7 12. Dd2 jämte 0—0 med fördel för vit.

Belajeff

Svart.

10. Lc4—b5† Ke8—d8?

Med 10. —, c6! 11.

d × c6, b × c6 12. Sd5,

De6 13. Sc7†, L × c7

14. Lc4, De7 15. L × f7†,

D × f7! 16. S × f7, K ×

f7 får svart det bättre

spelet.

11. 0—0

Den starkaste fortsättningen.

11. — — Ld6 × e5

Vit hotade S × g4.

12. d4 × e5 Dd8 × h4

13. Tf1 × f4!

Med detta vackra kvalitetsoffer blir angreppet avgörande.

13. — — Sh5 × f4

14. Lc1 × f4 g4—g3

15. Dd1—f3! Th8—g8

På Lg4 följer även
L × g3.

16. e5—e6 f7 × e6

Om f6 så d6.

17. Lf4 × g3! Dh4—g5

Om D × g3 så Df6‡
och om T × g3 så Df8‡.

18. Df3—f7

Hotande D × c7‡ och
D × g8, vilka hot ju ej
kunna båda pareras.

18. — — e6—e5

Vit gör matt i tre
drag. 19. D × g8†, D ×
g8 20. Lh4† och L ×
g5‡.

38.

Drottninggambit.

W. Steinitz

M. Tschigorin

Vit.

Svart.

1. d2—d4 d7—d5

2. c2—c4 d5 × c4

3. Sg1—f3 e7—e6

4. e2—e3 Lf8—b4†?

5. Lc1—d2 Lb4 × d2†

6. Sb1 × d2 Sg8—f6

7. Lf1 × c4 0—0

8. 0—0 Sb8—d7

Svart vill nu spela
c7—c5, men detta hin-
dras på ett ypperligt
sätt av vit.

9. Sd2—b3 Dd8—e7

10. Ta1—c1! Tf8—d8

Nu strandar 10. —,
c5 på 11. dc, S × c5 12.
S × c5, D × c5 13. L ×
e6 etc. Bättre än Tf8
—d8 är dock e6—e5.

11. Lc4—d3 c7—c6

På 11. —, e5 följer nu

12. de, S × e5 13. S ×
e5, D × e5 14. L × h7† etc.

12. Dd1—d2

Ett fint drag, var-
igenom punkten d1 fri-
göres för kungstornet,
punkten b4 avspärras
för den svarta damen,
och som möjliggör att
den vita damen, då ebon-
den marscherar fram
lätt överföres till an-
grepp på kungsflygeln.
12. — — Sd7—f8

Svart vill försöka ut-
veckla drottninglöpa-
ren.

13. Sb3—a5!

Vit tillåter emellertid ej detta.

13. — — Sf8—g6

14. Tf1—d1! Ta8—b8

På 14. —, e5 följer

16. d×e, Sg4! 17. Dc3!,

S×e5 18. S×e5, S×e5

19. L×h7†, K×h7 20.

T×d8, D×d8 21. D×

e5 etc.

15. Sa5—c4

Genast 15. e4 var starkare.

15. — — Lc8—d7?

Här kunde svart ha spelat 15. —, c5 16. d×c, D×c5 17. Sce5, Dd5.

16. e3—e4 Ld7—e8

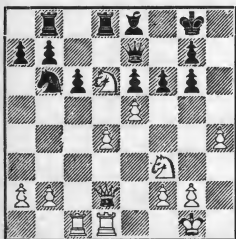
17. e4—e5 Sf6—d5

18. Ld3×g6 h7×g6

19. Sc4—d6 f7—f6

20. h2—h4 Sd5—b6

Ställning efter 20:e draget.



21. Dd2—f4!

Härigenom förhindras icke blott 21. —, Sc8 (22. S×e8, T×e8 23. e×f6 etc.) utan springarens på f3 utveckling underlättas även betydligt.

21. — — Le8—f7

22. Sf3—d2! Td8—f8

Svart är redan så innestängd, att han ej mer vet vad han egentligen skall göra.

23. Df4—g3 Tb8—d8

24. Sd2—e4 Sb6—d5

25. Td1—d3

Med 25. S×f7 kunde vit hava vunnit en bonde, men Steinitz ansåg sig kunna erhålla mera av ställningen.

25. — — Lf7—e8

26. Td3—b3 b7—b6

27. Tb3—a3 f6×e5

Något måste ske!

28. Dg3×e5 Sd5—f4

29. Tc1—e1 De7×h4?

Ett fel, men partiet kunde i alla händelser ej längre hållas.

30. g2—g3 Sf4—h3†

31. Kg1—g2 Dh4—e7

32. Kg2 × h3 g6—g5
 33. Sd6 × e8 Td8—d5
 34. De5 × g7†
 Uppgivet.

Ett gott exempel på
 Steinitz utmärkta po-
 sitionsspel.

39.

Wienerparti.

*W. Steinitz**Dr E. Lasker*

Vit

Svart.

1. e2—e4 e7—e5
 2. Sb1—c3 Sg8—f6
 3. f2—f4 d7—d5
 4. d2—d3 Sb8—c6
 5. f4 × e5 Sc6 × e5
 6. d3—d4 Se5—g6
 7. e4 × d5

På 7. e5 giver Bil-
 guers Handbuch föl-
 jande fortsättning: 7.
 —, Se4 8. S × e4, d ×
 e4 9. Lc4, c5! 10. c3,
 c × d4 11. c × d4, Lb4†
 12. Ld2, L × d2† 13. D
 × d2, 0—0 14. Se2, Le6
 15. b3, Db6! etc. till
 fördel för svart. Efter
 textdraget har svart ut-
 vecklingsförsprång.

Detta härrör från den
 tidsödande framryck-
 ningen med d-bonden
 i sjätte draget. Säker-

ligen borde detta ersatts
 av utvecklingsdraget
 Sg1—f3.

7. — — Sf6 × d5

8. Sc3 × d5

Även nu vore Sg1—
 f3 bättre.

8. — — Dd8 × d5

9. Sg1—f3 Lc8—g4

10. Lf1—e2 0—0—0

11. c2—c3 Lf8—d6

12. 0—0 Th8—e8

13. h2—h3 Lg4—d7

14. Sf3—g5?

Vit måtte ha väntat
 14. —, f6 15. Lf3, Dg8
 16. Se4, varigenom hans
 ställning betydligt för-
 bättrats.

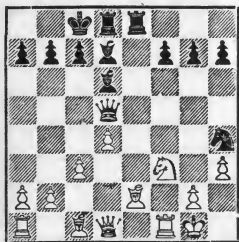
14. — — Sg6—h4!

15. Sg5—f3

På 15. Lf3 skulle
 följa S × f3† 16. S × f3

(16. $T \times f3?$, $f6!$), $Lg3$ med mycket överlägset spel, eller 16. $D \times f3$, $D \times f3$ 17. $S \times f3!$ (17. $T \times f3?$, $Te1 \uparrow$ 18. $Kf2$, $Tde8$), $Te2$ och svart måste vinna.

Ställning efter vits 15:e drag.



15. — — $Sh4 \times g2!$
 16. $Kg1 \times g2$ $Ld7 \times h3 \uparrow!$
 17. $Kg2-f2$

På 17. $K \times h3$ följer
 17. —, $Df5 \uparrow$ 18. $Kg2$,
 $Dg4 \uparrow$ 19. $Kh1$, $Dh3 \uparrow$
 20. $Kg1$, $Dg3 \uparrow$ 21. $Kh1$,
 $Te4$ 22. $Lg5!$, $f6$ och
 svart vinner.

17. — — $f7-f6!$

Ett vackert drag, som är betydligt starkare än $L \times f1$.

18. $Tf1-g1$ $g7-g5$

19. $Lc1 \times g5$

Relativt bäst.

19. — — $f6 \times g5$

20. $Tg1 \times g5$ $Dd5-e6$

21. $Dd1-d3$ $Ld6-f4$

22. $Ta1-h1$

På $Tg7$ gör svart sin fördel gällande med $Lf5$ och på $Tg1$ med $Le3 \uparrow$. På torndrag å femte raden däremot blir vits spel ohållbart efter 22. —, $Le3 \uparrow$ 23. $Ke1$, $Dg4$ etc.

22. — — $Lf4 \times g5$

23. $Sf3 \times g5$ $De6-f6 \uparrow$

24. $Le2-f3$ $Lh3-f5$

25. $Sg5 \times h7$ $Df6-g6$

26. $Dd3-b5$ $c7-c6$

27. $Db5-a5$ $Te8-e7$

28. $Th1-h5$ $Lf5-g4$

29. $Th5-g5$ $Dg6-c2 \uparrow$

30. $Kf2-g3$ $Lg4 \times f3$

Uppgivet.

40.

Oregelbunden spelöppning.

*Dr E. Lasker**J. H. Bauer*

Vit.

Svart.

1. f2—f4 d7—d5
2. e2—e3 Sg8—f6
3. b2—b3 e7—e6

Svart gör bäst i att först utveckla löparen till f5.

4. Lc1—b2 Lf8—e7
5. Lf1—d3 b7—b6

Den svarta löparen står ej lika gott på b7 som den vita på b2, vilken har hela linien öppen till f6.

6. Sb1—c3 Lc8—b7
7. Sg1—f3 Sb8—d7
8. 0—0 0—0
9. Sc3—e2 c7—c5

Här vore 9. —, Sc5 att föredraga för att få den hotande löparen bortbytt.

10. Se2—g3 Dd8—c7
11. Sf3—e5

Hotande Sh5. Vit har en överlägsen angreppsställning, beroende dels på att löparen b7 ej bidrager till kungsställningens försvar, dels på

att tornet f1 över f3 snabbt kan ingripa.

11. — — Sd7 × e5
12. Lb2 × e5 Dc7—c6

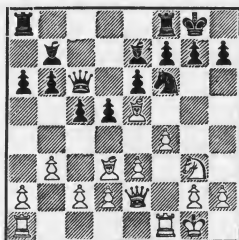
Löparen kan ju ej gå emellan på d6, då vit byter på f6, varpå Sh5 genast avgör.

13. Dd1—e2

Hotande att vinna drottningen genom Lb5 och förhindrande c5—c4.

13. — — a7—a6

Ställning efter 13:e draget.



14. Sg3—h5!

Inledningen till en storslagen, vittberäknad offerkombination.

14. — — Sf6 × h5

Svart är nödsakad slå då ju springaren ej ännu en gång kan garderas, och svart ej kan tillåta att kungsflygeln genom 15. S × f6†, L × f6 16. L × f6, g × f6 upprives. Det skulle här på följa 17. L × h7, K × h7 18. Dh5†, Kg7 19. Dg4†, Kh6 20. Tf3 och Th3‡. Och 14. —, Se8? är värdelöst, då vit slår på g7, 15. L × g7, S × g7 16. Dg4, Lf6 (eljest matt genom D × g7) 17. S × f6†, Kh8 18. Dh4, Sh5 19. D × h5, Kg7 20. Dg5†, Kh8 21. Dh6 och D × h7‡. Och om 14. —, h6 så även 15. S × g7, K × g7 16. Dg4†, Kh8 17. Dh4, Kg7 18. Tf3, Th8 19. Tg3† och L × f6.

15. Ld3 × h7†! Kg8 × h7
16. De2 × h5† Kh7—g8
17. Le5 × g7!

Det dubbla löpare-offret är synnerligen vackert.

17. — — Kg8 × g7

Svart är fortfarande

nödsakad antaga offret.

Om 17. —, f5 så Dg6 och matt i två drag.

18. Dh5—g4† Kg7—h7

19. Tf1—f3 e6—e5

20. Tf3—h3† Dc6—h6

21. Th3 × h6† Kh7 × h6

22. Dg4—d7

Kombinationens poäng. Vit vinner nu en av löparne. Eljest skulle ju svart med torn och två löpare materiellt varit i fördel.

22. — — Le7—f6

23. Dd7 × b7 Kh6—g7

24. Ta1—f1 Ta8—b8

25. Db7—d7 Tf8—d8

Svart måste ha möjlighet komma till f8 med kungen.

26. Dd7—g4† Kg7—f8

27. f4 × e5 Lf6—g7

Svart kan ej slå L × e5 emedan efter 28. De6! löparen förloras då D × f7‡ måste garderas.

28. e5—e6 Tb8—b7

29. Dg4—g6 f7—f6

30. Tf1 × f6†! Lg7 × f6

31. Dg6 × f6† Kf8—e8

32. Df6—h8† Ke8—e7

33. Dh8—g7† Ke7 × e6

34. Dg7 × b7 Uppgivet.

41.

Evansgambit.

Tschigorin

Vit.

- | | |
|-----------|----------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. Sg1—f3 | Sb8—c6 |
| 3. Lf1—c4 | Lf8—c5 |
| 4. b2—b4 | Lc5 × b4 |
| 5. c2—c3 | Lb4—a5 |
| 6. 0—0 | d7—d6 |
| 7. d2—d4 | Lc8—g4 |

Detta drag lämnar vit goda angreppsmöjligheter. Bäst Laskers fortsättning Lb6.

- | | |
|------------|---------|
| 8. Lc4—b5 | e5 × d4 |
| 9. c3 × d4 | Lg4—d7 |

Svart måste förhindra d5.

- | | |
|------------|---------|
| 10. Lc1—b2 | Sc6—e7? |
|------------|---------|

Härpå får svart ett dåligt spel. Bättre parera det hotande d5, Se7, L × d7† jämte L × g7 med Sf6.

- | | |
|---------------|----------|
| 11. Lb5 × d7† | Dd8 × d7 |
| 12. Sb1—a3 | Sg8—h6 |

Om 12. —, Sf6 så 13. Sc4, Lb6 14. e5 med fördel för vit.

- | | |
|------------|--------|
| 13. Sa3—c4 | La5—b6 |
| 14. a2—a4! | c7—c6 |
| 15. e4—e5 | d6—d5 |

Steinitz

Svart.

Steinitz ville ej med d × e5 öppna nya linier för vits angrepp och hade tydligen beräknat genom Sf5 få den besvärligaspringaren på d6 bortbytt. Sedan skulle med c6—c5 centrumsbönderna sprängas.

- | | |
|-------------|--------|
| 16. Sc4—d6† | Ke8—f8 |
|-------------|--------|

Kd8 duger ej för 17. Sg5, Tf8, Dh5.

- | | |
|------------|--------|
| 17. Lb2—a3 | Kf8—g8 |
|------------|--------|

Genast Sf5 strandar på 18. e6, f × e6 (D × e6 19. Te1, D~ 20. S × f5 jämte L × e7†) 19. Se5, Dc7 20. S × f5, e × f5 21. Dh5, g6 22. S × g6 etc.

- | |
|-------------|
| 18. Ta1—b1! |
|-------------|

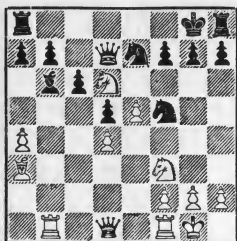
Hotande a5 jämte T × b7.

- | | |
|---------|--------|
| 18. — — | Sh6—f5 |
|---------|--------|

- | |
|---------------|
| 19. Sd6 × f7! |
|---------------|

Detta vackra offer hade svart förbisett. Kungen drives nu från sin lugna vrå på g8

Ställning efter 18:e draget.



mitt ut på brädet. På
19. e6, f×e6 20. Se5,
Dc7 21. Sd×f7, L×d4
har svart mer än till-
räcklig ersättning för
kvalitéförlusten.

19. — — Kg8×f7
20. e5—e6† Kf7×e6

Om D×e6 så Sg5†.
21. Sf3—e5! Dd7—c8

22. Tf1—e1 Ke6—f6
23. Dd1—h5!

Hotande Sg4†.

23. — — g7—g6
24. La3×e7† Kf6×e7

Om S×e7 så 25.
Dh4†, g5 26. Sg4†, Kf7
27. T×e7†, K×e7 28.
D×g5†, Kd7 29. Dg7†,
Kd6 30. De5†, Kd7 31.
Sf6† och matt i två
drag.

25. Se5×g6† Ke7—f6
26. Sg6×h8 Lb6×d4
27. Tb1—b3 Dc8—d7
28. Tb3—f3 Ta8×h8
29. g2—g4 Th8—g8
30. Dh5—h6† Tg8—g6
31. Tf3×f5† Uppgivet.

Ty på D×f5 följer
ju Df8† jämte D×f5†.

42.

Drottninggambit.

A. Burn

Vit.

- | | |
|-----------|-------|
| 1. d2—d4 | d7—d5 |
| 2. c2—c4 | e7—e6 |
| 3. Sb1—c3 | c7—c6 |
| 4. e2—e3 | |

Dr Tarrasch

Svart.

- | |
|--------------------------|
| Vit spelar bäst 4. |
| Sf3 etc. se nästa parti. |
| 4. — — Lf8—d6 |
| 5. Sg1—f3 f7—f5 |

Vit borde med 5. f4 ha förekommit detta drag.

6. Lf1—e2

Eller 6. Ld3, Sd7 7. Ld2, Df6 8. Se2, e5 9. d×e5, S×e5 10. Lc3 o. s. v. Eller 6. Se5, Sf6 7. f4 samt eventuellt c5.

6. — — Sb8—d7

7. 0—0

Bättre vore 7. Dc2, Df6 8. Ld2, Se7 9. Sd1 e5 10. d×e5, S×e5 11. Lc3 o. s. v.

7. — — Dd8—f6

Härmed börjar svart ett angrepp på rockaden och låter drottningflygeln förbli outvecklad för att ej giva motståndaren några angreppspunkter.

8. Sf3—e1

Vit avser att med f2—f3 och e3—e4 spränga bondekedjan.

8. — — Df6—h6

9. g2—g3

Bättre var f2—f4.

9. — — g7—g5

10. f2—f3 Sg8—e7

11. e3—e4 f5—f4

12. e4—e5 Ld6—c7

13. g3—g4?

Ett feldrag. Efter 13. g×f4, g×f4 14. Sg2, Sg6 15. Ld3, Sdf8 16. Se2 hade vit ännu haft ett gott spel.

13. — — Dh6—g7

14. Tf1—f2 h7—h5

15. Tf2—g2

Ändamålslost. Vit bör försvara sig med 15. Lf1 och h2—h3 etc.

15. — — Se7—g6

Vida bättre än 15. —, h×g4.

16. g4×h5

Även nu var 16. Lf1 att föredraga.

16. — — Th8×h5

17. Le2—d3 Sg6—h4

18. Tg2—c2

På 18. Tg4 följer Dh6 19. Dc2, d×c4 20. L×c4, Lb6.

18. — — d5×c4!

Svart inser betydelsen av den vita d-bondens svaghet, vilken i förbindelse med h-lin-

jens öppnande gör vits spel hopplöst.

19. Ld3 × c4 Sh4—f5!

Hotande 20. —, S × d4 21. D × d4, Lb6 etc.

20. Kg1—h1 Lc7—b6

21. Lc4 × e6

Vit har ej bättre. På

21. Td2 följer S × e5!

22. d × e5, Sg3† 23. Kg2,

T × h2† 24. K × h2, Dh6†

och matt i nästa drag,

och på 21. Se2 följer

Dh7 22. Sc3, S × e5 23.

d × e5, Sg3† etc.

21. — — Sf5 × d4

22. Le6—g4 Th5—h8

23. Tc2—d2 Sd7 × e5!

Svart, som dragit god nytta av motståndarens

mindre lyckliga behandling av spelöppningen, spelar resten av partiet särdeles vackert och kraftigt.

24. Lg4 × c8

På 24. T × d4 följer

L × d4 25. D × d4, L ×

g4 26. f × g4, T × h2†

27. K × h2, S × g4† etc.

24. — — Ta8 × c8

25. Td2 × d4 Lb6 × d4

26. Dd1 × d4 Th8 × h2†!

27. Kh1—g1 Dg7—h8!

28. Lc1 × f4

Det gives ingen räddning mer.

28. — — g5 × f4

29. Sc3—e4 Th2—h1†

30. Kg1—f2 Se5—g4†

Uppgivet.

43.

Drottninggambit.

Pillsbury

Vit.

1. d2—d4 d7—d5

2. c2—c4 e7—e6

3. Sb1—c3 c7—c6

Denna fortsättning är ej så god som Sf6, eme-

Winawer

Svart.

dan den försvårar utvecklingen av löparen

c8. Bonden går vid tillfälle bäst två steg.

4. e2—e3

Vit spelar starkast
4. Sf3, d5 × c4 5. a4,
Lb4 6. e4 med starkt
centrum. Eller 4. —,
Sf6 5. Lg5, Le7 6. e3,
0—0 7. Dc2 etc.

4. — — Sg8—f6

Svart spelar bäst det
s. k. »Stonewall» för-
svaret f7—f5 åtföljt av
Sf6, vilket är använd-
bart, när vit med e3
innestängt löparen c1.

5. Sg1—f3 Sb8—d7

6. Lf1—d3 Lf8—d6

7. 0—0 0—0

8. e3—e4!

Förskaffar vit ett
starkt centrum.

8. — — d5 × e4

Svart kan ej spela
e6—e5, emedan vit med
e4 × d5 vinner en bonde.
Vit hotade e4—e5.

9. Sc3 × e4 Sf6 × e4

10. Ld3 × e4 Sd7—f6

11. Le4—c2 h7—h6?

Endast försvagar
kungsflygeln. Svart
borde genast med Te8
spela på att försöka
få fram e-bonden.

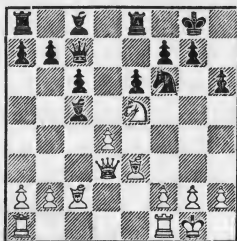
12. Lc1—e3 Tf8—e8

13. Dd1—d3 Dd8—c7

14. c4—c5 Ld6—f8

15. Sf3—e5! Lf8 × c5?

Ställning efter 15:e draget.



Till följd av 11. —,
h6 är detta drag nu ett
fel. Svart var nöd-
sakad att gardera ho-
tet 16. L × h6, g × h6
17. Dg3†, Kh8 18. Sg6†
och vit vinner drott-
ningen på c7. Efter
15. —, g6 16. Lf4 (ho-
tande S × g6) De7 17.
Dh3 jämte Sg4 blir det
vita angreppet snart
övermäktigt,

16. Le3 × h6! Lc5 × d4

Om 16. —, g × h6 så
17. Dg3† och Sg6† med
drottningvinst. Löparen
c5 kan ej gå tillbaka
till f8 eller till d6, eme-
dan härpå Sg4 hotande
S × f6† och Dh7† blir

genast avgörande, och på Le7 följer L × g7, då löparen allt fortfarande ej kan slås för Dg3† och Sg6†.

17. Dd3 × d4

Nu vore 17. Sg4 ett fel, emedan svart kan slå g7 × h6 då springaren är garderad. Och på L × g7 skulle ju L × e5 följa och angreppet uppväger ej pjäsen.

17. — — g7 × h6

18. Dd4—f4 Sf6—d5

Kungen kan ju ej över g7 gardera springaren och bonden, då fortfarande Dg3† är avgörande.

19. Df4 × h6! f7—f6

Springaren e5 kan ej slås, då matt i fyra drag skulle följa 20. Lf7†, Kh8 21. Lg6†,

Kg8 22. Dh7† och 23. D × f7‡.

20. f2—f4!

Möjliggör för torn f1 att avgörande ingripa.

20. — — Te8—e7

Om f × e5 så 21. Dg6†, Kf8 22. f4 × e5†, Ke7 23. Tf7†, Kd8 24. T × c7, S × c7 25. h4 och bonden går obehindrat i dam. Om Dg7 så 21. Dh5, Te7 22. Tf3 hotande Tg3 och vinner.

21. Se5—g6 Uppgivet.

Vit hotar matt i två drag, Dh8† och Df8‡. Garderas detta hot genom Th7, följer matt genast, Df8‡, och på Te8 följer matt i två drag genom Dh8† och Dh7‡.

44.

Preussiskt parti.

Schalloppe

Charousek

Vit.

Svart.

1. e2—e4 e7—e5

2. Sg1—f3 Sb8—c6

3. Lf1—c4

Sg8—f6

4. d2—d4

e5 × d4

5. 0—0 Lf8—e7

Leder till ett mer instängt spel än det vanliga 5. —, Lc5.

6. e4—e5

På 6. S×d4 spelar svart bäst 6. —, d6 då vit på 6. —, S×e4 genom Sf5 får fördel, t. ex. 7. —, 0—0 8. Dg4, Lf6 9. Sh6† och S×f7†.

6. — — Sf6—e4

7. Sf3×d4 0—0

Felaktigt vore att antaga bondeoffret 7. —, Sc6×e5, då vit efter 8. Sf5, S×c4 9. Dd4, Sc4—d6 10. S×g7†, Kf8 11. Se6†!, f7×e6 12. Lh6†, Kf7 13. Dg7† gör matt i senast fyra drag.

8. Tf1—e1 d7—d5

9. Sd4×c6

Bättre 9. e×d6 e. p., S×d6 10. S×c6, b×c6 11. Ld3, då svarts springare efter textdraget får en stark ställning på e4.

9. — — b7×c6

10. Lc4—d3 f7—f5

11. f2—f4

Att nu slå e. p. på

f6 skulle endast förbättra svarts spel och skaffa honom goda angreppslinier för torn och löpare.

11. — — g7—g5!

12. Ld3×e4?

Att öppna f-linien för svart är genast fördärvbringande. 12. Sc3 kan vit ej spela för Lc5† (vilket hotade) 13. Le3, L×e3 14. T×e3, g×f4. Bäst var 12. f4×g5, L×g5 13. L×g5, D×g5 14. Sc3, S×c3 15. b×c3, fastän svart efter 15. —, f4 har ett utmärkt spel.

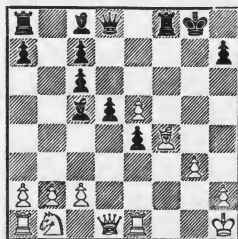
12. — — f5×e4

13. g2—g3 g5×f4

14. Lc1×f4 Le7—c5†

15. Kg1—h1

Ställning efter vits 15:e drag.



Går löparen emellan på e3 faller e5-bonden inom ett par drag och övervikten av den starka fribonden e4 måste bli avgörande.

15. — — Tf8 × f4!

Detta vackra kvalitétsoffer gör genast vits ställning försvarslös.

16. g3 × f4 Dd8—h4

Hotande Lg4 jämte Lf3†.

17. Te1—f1

Om 17. Sd2 så Lg4 18. Dc1, e3 och vinner. Längst motstånd kan vit göra med att genast ge igen kvalitén Tg1†, L × g1 18. D × g1†, Kh8 19. Dg3, Dh5 20. Sd2, Le6 21. Tg1, Tg8 22. De1, T × g1† 23. D × g1 (K × g1, Lh3) De2 24. Dg2 (Sf1, Lh3) Dd1†! 25. Sf1, e4—e3 26. Dg1, e3—e2 27. Sg3, D × g1† och svart får ny drottning på e1.

17. — — Lc8—g4

18. Tf1—g1 Lc5 × g1

19. Dd1 × g1 Kg8—h8

20. Sb1—d2

Svart hotade Lf3†, och Dg3 går ej, då drottningen efter Lf3†, Kg1 bindes av tornet genom Tag8.

20. — — Ta8—g8

21. Dg1—d4

Vit vill med e5—e6† parera 21. —, Lh3

22. Tg1, T × g1† 23.

D × g1 (K × g1, Dg4†

24. Dg3, Dd1† etc.)

D × f4 24. Dg3, D × d2

25. D × h3, Dd1† 26.

Kg2, D × c2† 27. Kg1,

Dc1† och vinner, vilket skulle följa på t. ex.

21. De3.

21. — —

c6—c5!

22. Dd4—e3

Om D × c5 så Dh3

23. Df2, e3 och vinner,

och om D × d5 så Df2

23. D × e4, D × d2 etc,

22, — — d5—d4!

23. De3 × e4 Dh4—f2

24. De4—g2 Df2 × d2!

Uppgivet.

45.

Oregelbunden spelöppning.

*B. Fleissig**Schlechter*

Vit.

Svart.

1. b2—b4 e7—e6
2. Lc1—b2 Sg8—f6
3. a2—a3 c7—c5
4. b4—b5 d7—d5

Svart har nu det betydligt bättre spelet, i det han behärskar centrum.

5. d2—d4?

Härpå erhåller svart avgörande angrepp. Vit måste nöja sig med en så blygsam fortsättning som e2—e3.

5. — — Dd8—a5†
6. Sb1—c3 Sf6—e4
7. Dd1—d3

Vit kan ju ej gardera springaren c3 på annat sätt.

7. — — c5 × d4
8. Dd3 × d4 Lf8—c5!

Inledningen till en vacker offerkombination, möjliggjord genom att vits hela kungsflygel är utvecklade.

9. Dd4 × g7 Lc5 × f2†
10. Ke1—d1 d5—d4!

11. Dg7 × h8† Ke8—e7
12. Dh8 × c8

Springaren c3 kan ju ej flyttas för De1†.

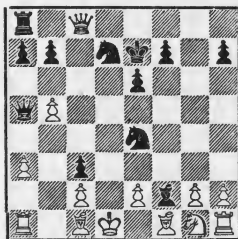
12. — — d4 × c3
13. Lb2—c1

Löparen måste ju flyttas ty matt hotas fortfarande på e1 efter c3 × b2.

13. — — Sb8—d7!

Svart ger ej vit tid att utveckla kungsflygeln, vilket skulle vara fallet på t. ex. D × b5, varpå Sf3! skulle följa.

Ställning efter 13:de draget.



14. Dc8 × a8

Slår vit ej tornet in-
griper detta avgörande
över d8, t. ex. 14. Dc4,
Td8 15. Db4†, Sc5† 16.
Ld2, T × d2† 17. Kc1,
Dd8 18. Kb1, Td1† 19.
Ka2, Dd5† eller 14. D
× b7, Td8 jämte Se4—
c5 samt Sd7—e5†.

14. — — Da5 × b5
15. Lc1—f4

Eljest kan blott 15.
Sf3 komma ifråga och
härpå följer matt ge-

nom 15. —, Dd5† 16.
Ld2, c × d2 17. c4, Sc3†
18. Kc2, d1D† 19. T ×
d1, D × d1† 20. K × c3,
Dc1† 21. Kb3, Sc5† och
matt i två drag.

15. — — Db5—d5†
16. Kd1—c1 Lf2—e3†!
17. Lf4 × e3

Om Kb1 så Dd1†.

17. — — Se4—f2
och matt i senast tre
drag, 18. L × f2, Dd2†
19. Kb1, Dd1† 20. Ka2,
D × c2†.

46.

Avböjd kungsgambit.

Tartakower

Vit.

1. e2—e4 e7—e5

2. f2—f4 Lf8—c5

Väl det starkaste sät-
tet att avböja gambi-
ten på. Följande märk-
liga matt kan upp-
komma 3. f × e5?, Dh4†
4. Ke2, D × e4†.

3. Sg1—f3 d7—d6

Nu måste ju e-bon-
den garderas.

Burn

Svart.

4. f4 × e5

Ej gott då det öpp-
nar d-linien för den
svarta drottningen. I
den öppna f-linien kan
vit få ersättning här-
för blott om han lyc-
kas genom d4 avspär-
ra Lc5 för sin kungs-
flygel. Härtill fordras
emellertid så många

bondedrag, att svart kommer för mycket före i pjäsutvecklingen.

4. — — d6 × e5

5. c2—c3 Sb8—c6

Med 5. —, Lg4 kan d4 ej förhindras, emedan vit med Da4† kan frigöra springaren f3.

6. b2—b4

Bättre genast Lb5. Bonden blir här svag, vilket visar sig i 18:de draget vara av betydelse för svarts angrepp.

6. — — Lc5—b6

7. Lf1—b5

Med 7. b5 kan ingen bonde vinnas, då efter Sa5, S × e5 följer Dh4†.

7. — — Sg8—f6!

Angripande bonden e4, som vit ej längre kan gardera, på naturligaste sätt med Sc3. Motangreppet är här betydligt starkare än ett garderande av bonden e5, då ett öppnande av e-linien endast kan vara till fördel för svart, emedan den vita kungen av Lb6 är för-

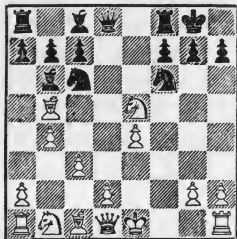
hindrad genom rockaden fly undan i säkerhet.

8. Sf3 × e5

Det hade därför varit bättre för vit att med 8. d3 gardera e-bonden.

8. — — 0—0!

Ställning efter 10:e draget.



Inledningen till ett synnerligen vackert angrepp.

9. Se5 × c6

På 9. L × c6, b × c6 10. S × c6 vinner svart genom 10. —, De8 11. Sd4, L × d4 12. c × d4 D × e4†, 13. De2 D × d4 hotande drottningvinst genom Te8 samt tornet på a1. Och om 9. L × c6, b × c6 10. d4 så

10. —, $S \times e4$ 11. 0—0
(det hotade $Dh4\uparrow$) $S \times c3!$ jämte $L \times d4\uparrow$ och svart har att börja med vunnit två bönder.

9. — — $b7 \times c6$
10. $Lb5 \times c6$ $Sf6 \times e4!$

En vacker fortsättning av angreppet. Vit kan slå varken på a8 eller på e4. Om 11. $L \times a8$ så 11. —, $Lf2\uparrow$ 12. $Ke2$, $Lg4\uparrow$ eller 12. $Kf1$, $La6\uparrow$ med drottningvinst och om 10. $L \times e4$ så 11. —, $Dh4\uparrow$ 12. $g3$ ($Ke2$, $D \times e4\uparrow$ 13. $Kf1$, $La6\uparrow$ och matt i senast 5 drag) $D \times e4\uparrow$ 13. $De2$, ($Kf1$, $D \times h1\uparrow$ 14. $Ke2$, $Te8\uparrow$ och matt i nästa drag) $D \times h1\uparrow$ 14. $Df1$, $Te8\uparrow$ 15. $Kd1$, $D \times f1\uparrow$ och vinner.

11. $d2—d4$ $Dd8—f6!$

Hotande matt å f2 och löparen på c6.

12. $Lc6 \times e4$ $Df6—h4\uparrow$

13. $Ke1—d2$

Går vit med kungen till f1 för att efter 13. —, $D \times e4$ spela 14. $Df3$ följer 14. —, $La6\uparrow$.

13. — — $Dh4 \times e4$

14. $Dd1—f3$

Siktar på torn a8, varför det ser ut som om svart skulle vara nödsakad byta drottningar, varefter angreppet vore slut.

14. — — $De4—h4!$

Nu kan vit ej slå på a8, emedan efter 15.—, $Df2\uparrow$ kungen måste gå till ett vit fält d1 eller d3 och drottningen förloras vid schack av löparen på g4 eller f5.

15. $g2—g3$ $Dh4—g5\uparrow$

16. $Df3—e3$

Går kungen genast till c2 fortsätter svart angreppet 16. —, $Lf5\uparrow$ 17. $Kb2$, $Dg6$ 18. $Te1$, a5! etc.

16. — — $Dg5—d5$

17. $Th1—e1$ $Lc8—g4$

Hotande 18. —, $Dg2\uparrow$.

18. $Kd2—c2$ $a7—a5!$

Bonden b4 förhjälp nu svart att genom a- eller b-liniens öppnande göra angreppet genast avgörande.

19. $b4 \times a5$ $Ta8 \times a5$

Hotande $T \times a2$.

20. $Lc1—a3$ $c7—c5$

21. d4 × c5

Svart hotade c × d4.

21. — — Ta5 × a3!

22. Sb1 × a3

Eller 22. c × b6, T × a2† 23. T × a2, D × a2†

24. Kc1, Lf5 och vinner.

22. — — Lb6 × c5

23. Dc3—e5 Lg4—f5†

24. Kc2—b2 Dd5—b7†

25. Kb2—c1 Lc5 × a3†

26. Kc1—d2 Tf8—d8†

Kungen drives nu ohjälpligt in i ett matt-nät.

27. Kd2—e3 Td8—d3†

28. Ke3—f2 Db7—f3†

29. Kf2—g1 Td3—d2

30. De3—e8† La3—f8

Uppgivet.

47.

Rotlewi

Vit.

1. d2—d4 d7—d5

2. Sg1—f3 e7—e6

3. e2—e3 c7—c5

4. c2—c4 Sb8—c6

5. Sb1—c3 Sg8—f6

6. d4 × c5 Lf8 × c5

7. a2—a3 a7—a6

7. —, d4 vore ej gott för 8. Sa4.

8. b2—b4 Lc5—d6

9. Lc1—b2 0—0

10. Dd1—d2?

En dålig plats för drottningen, då svart hotar att besätta d-linjen med ett torn. Bäst

Rubinstein

Svart.

10. Ld3 eller 10. c × d, e × d 11. Le2 jämte 0—0.

10. — — Dd8—e7!

Ett vackert bondeoffer.

11. Lf1—d3

Om 11. c × d5 så 11. —, e × d5 12. S × d5, S × d5 13. D × d5, S × b4 14. a × b4, L × b4† 15. Ke2, Td8 16. Db3, Le6 med vinnande angrepp.

11. — — d5 × c4

12. Ld3 × c4 b7—b5

13. Lc4—d3 Tf8—d8
 14. Dd2—e2 Lc8—b7
 15. 0—0

Ställningen är nu identisk utom det att svart vunnit två tempo, med tornet till d8 samt att han är vid draget. Dessa tempo äro tillräckliga för att svart skall erhålla ett starkt angrepp.

15. — — Sc6—e5!
 16. Sf3 × e5

Vit har intet bättre.

16. — — Ld6 × e5

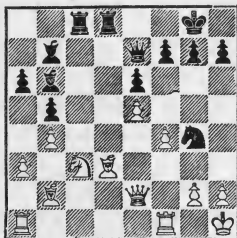
Hotande L × h2† jämte Dd6† och D × d3.

17. f2—f4

Borde föregåtts av Tfd1.

17. — — Le5—c7
 18. e3—e4 Ta8—c8
 19. e4—e5 Lc7—b6†
 20. Kg1—h1 Sf6—g4!

Ställning efter 20:e draget.



Inledningen till ett mycket vackert slut.

21. Ld3—e4

Vit har intet tillräckligt försvar längre, t. ex.

21. L × h7†, K × h7 22. D × g4, Td2, eller 21. h3, Dh4 22. D × g4 (Le4, T × c3!) D × g4 23. h × g4, T × d3 hotande Th3† och T × c3, eller 21. D × g4, T × d3 22. Se2 (Tac1, Td2) Tc2 23. Lc1, g6 hotande h5, eller 21. Se4, Dh4 22. h3, T × d3 23. D × d3, L × e4 24. D × e4, Dg3 25. h × g4, Dh4†.

21. — — De7—h4
 22. g2—g3

Om 22. h3 så T × c3! 23. L × c3, L × e4 24. D × g4 (D × e4, Dg3 25. h × g4, Dh4†) D × g4 25. h × g4, Td3 och vinner löpare c3, då matt-hotet Th3† måste gärdas.

22. — — Tc8 × c3!!

Ett ovanligt vackert drottningoffer.

23. g3 × h4

På L × b7 avgör T × g3.

23. — — Td8—d2!

Löparen e4 skall berövas alla gardar.

24. De2 × d2

Att gardera drottningen, Te1, tjänar ju intet till, då svart slår på

e4 med löparen och sedan gör matt på h2.

24. — — Lb7 × e4†

25. Dd2—g2 Tc3—h3!

Uppgivet.

Matt genom T × h2 är oundvikligt.

48.

Spanskt parti.

Capablanca

Eduard Lasker

Vit.

Svart.

1. e2—e4 e7—e5

2. Sg1—f3 Sb8—c6

3. Lf1—b5 a7—a6

4. Lb5—a4 Sg8—f6

5. 0—0 Lf8—e7

Mest omtyckt är 5. —, Sf6 × e4.

6. Tf1—e1! b7—b5

7. La4—b3 d7—d6

8. c2—c3

För att undgå att få löpare b3 bortbytt genom Sa5, samt för att med d4 få en stark centrumsställning.

8. — — 0—0

9. d2—d4 Lc8—g4

10. Lc1—e3 Sf6 × e4

Leder till intressanta

förvecklingar, ur vilka vit dock erhåller de bättre chanserna för slutspelet.

11. Lb3—d5

Det ser ut som om vit härmed skulle vinna en pjäs.

11. — — Dd8—d7

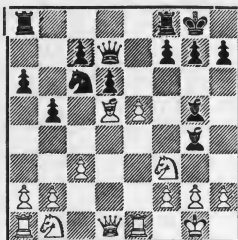
12. d4 × e5

Slår vit på e4, får emellertid svart efter 12. L × e4, d5 13. Lc2, e4 14. h3, Lh5 15. Se5 (g4? så L × g4 16. h × g4, D × g4† och e × f3) L × d1 16. S × d7, L × c2 17. S × f8, T × f8 ett

starkt angrepp för kvalitén.

12. — — Se4—g5
13. Le3×g5 Le7×g5

Ställning efter 13:e draget.



14. Sf3×g5!!

Ett överraskande, vackert offer, varigenom vit får e-bonden bytt mot den svarta f-bonden och härigenom med tre bönder mot två på kungsflygeln de bättre chanserna i slutspelet, då svarts drottningbönder äro sämre posterade.

14. — — Lg4×d1
15. e5—e6 f7×e6!

Om Dd8 eller c8 så
16. e×f7†, Kh8 17. L×c6, Tb8 (D×g5 18. L×a8 och varken löpare eller bonde kun-

na slås för Te8† 18. —, Df6 19. Ld5, c6 20. Te8) 18. Te8 och vinner.

16. Ld5×e6† Dd7×e6
17. Sg5×e6 Ta8—e8
18. Sb1—d2 Tf8—f6

Löparen d1 kan ju ej flyttas, ty då kan vit slå på f8, då tornet a1 garderar tornet e1.
19. Ta1×d1 Tf6×e6
20. Ke1—f1 Sc6—e5
21. Te1—e3 Kg8—f7

Svart behövde förbättra sin bondeställning med c5 åtföljt av d5, men han kommer ej i tillfälle därtill. Om nu 21. —, c5? så 22. Se4, Td8 23. S×c5.

22. Td1—e1 d6—d5
Ej heller nu går 22. —, c5 för 23. Se4, h6
24. S×d6†, T×d6 25. T×e5 etc.
23. b2—b4

Nu är c5 förhindrat för flera drag.

23. — — Se5—g4
Eller 23. —, Sd3 24. T×e6, T×e6 25. T×e6, K×e6 26. Sb3, Ke5

27. f3, g5 28. g3 jämte Ke2 etc.

24. Te3 × e6 Te8 × e6

25. Te1 × e6 Kf7 × e6

26. h2—h3 Sg4—f6

27. f2—f3 Sf6—d7

28. Sd2—b3 Ke6—d6

29. Kf1—e2 c7—c5

Svart anser tydligen det härefter uppkommande bondeslutspelet för remis, eljest hade han väl i det längsta sökt behålla springaren. Som svart då är alldeles stängd på drottningflygeln, blir frammarschen av de vita bönderna så småningom avgörande.

30. b4 × c5† Sd7 × c5

31. Sb3 × c5 Kd6 × c5

32. Ke2—d3

Det är synnerligen lärorikt att se, huru vit ernår vinst. Att börja med måste Kc4 förhindras.

32. — — b5—b4

33. f3—f4!

Felaktigt vore 33. c × b4†, vilket efter 33. —, K × b4 34. Kd4, a5

35. K × d5, a4 36. Kd4, Ka3 37. Kc3, K × a2

38. Kc2, Ka3 39. Kc3 blott leder till remis.

33. — — b4 × c3

Om 33. —, a5 så 34.

g4, a4 35. c × b4†, K ×

b4 36. f5, Ka3 (h6 37.

h4) g5 37. K × a2, f6

och vinner.

34. Kd3 × c3 d5—d4†

35. Kc3—d3 Kc5—d5

36. g2—g4 g7—g6

Förhindrar f5.

37. h3—h4 Kd5—c5

38. g4—g5 Kc5—d5

39. f4—f5! g6 × f5

Eljest f5—f6.

40. h4—h5 Kd5—e5

Spelar svart Ke6 för att parera h5—h6 med Kf7, vinner vit enkelt genom att slå på d4 och sedan med kungen erövra f5-bonden.

40. h5—h6! Uppgivet.

Hotet g5—g6 kan ej pareras ty på 40. f4, g6 41. Kf6, g × h7 är kungen av h6-bonden hindrad komma till g7 och h7-bonden går obehindrat i dam.

49.

Drottninggambit.

Marshall

H. Kline

Vit.

Svart.

- | | |
|------------|---------|
| 1. d2—d4 | d7—d5 |
| 2. c2—c4 | e7—e6 |
| 3. Sb1—c3 | Sg8—f6 |
| 4. Sg1—f3 | Lf8—e7 |
| 5. Lc1—g5 | Sb8—d7 |
| 6. e2—e3 | 0—0 |
| 7. Ta1—c1 | b7—b6 |
| 8. c4 x d5 | e6 x d5 |
| 9. Dd1—a4! | |

Detta drag synes vederlägga det av svart spelade försvarssystemet. Drottningen hotar att över c6 ånyo angripa bonden d5, men huvudmeningen med draget är att tilltvinga sig avbyte av löparen c8, den svarta s. k. fianchettoställningens på drottningflygeln förnämsta stöd.

- | | |
|------------|----------|
| 9. — — | Lc8—b7 |
| 10. Lf1—a6 | Lb7 x a6 |

Svart kan ej gardera Lb7 med drottningen (Dc8, hotande L x a6), emedan drottningen måste gardera Sd7 och

- Le7. Det skulle följa 11. L x b7, D x b7 12. Se5 och svart undgår pjäsförlust endast genom att med c6 offra denna bonde (c5? 13. S x d7, D x d7 14. D x d7, S x d7 15. L x e7). 11. Da4 x a6 c7—c6

Nu skulle drottningbyte Dc8, D x c8, T x c8 leda till pjäsförlust för svart efter Se5. Om 11. —, c5 så 12. 0—0, Te8 13. Td1, Dc8 14. D x c8, Ta x c8 15. d x c5, T x c5 16. Sd4, Tec8 17. Sb3 och vit vinner d-bonden.

- | | |
|--------------|----------|
| 12. 0—0 | Sf6—e4 |
| 13. Lg5 x e7 | Dd8 x e7 |
| 14. Da6—b7 | Tf8—c8 |

Slår svart först på c3 kan ju c-bonden ej garderas efter T x c3. 15. Sc3 x d5!

Genast avgörande.

- | | |
|---------|--------|
| 15. — — | De7—d6 |
|---------|--------|
- För att om springa-

ren går undan till f4 (om 16. Sc3?, så Se4—c5! 17. d × c5, Sd7 × c5 med drottningvinst!) med b5 jämte Tb8 spela på remis, då drott-

ningen ej kan slippa ut. 16. Tc1 × c6! Uppgivet.

Drottningen kan ju ej slå på c6 för Se7† och drottningen förlo-
ras.

50.

Wienerparti.

Spielmann

Vit.

1. e2—e4 e7—e5
2. Sb1—c3 Sg8—f6
3. f2—f4 d7—d5
4. f4 × e5 Sf6 × e4
5. Sg1—f3 Lc8—g4

Det vanliga är Lb4, vilket även är det starkaste.

6. Dd1—e2 Se4—c5

Härigenom förlorar svart ett tempo. Svart räknade på att i nästa drag ej behöva flytta springaren igen. Svart måste slå 6. —, S × c3.

7. d2—d4!

Offrar en bonde för snabb pjäsutveckling.

7. — — Lg4 × f3

Flamberg

Svart.

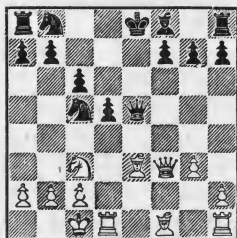
Bättre Se6 och finna sig i tempoförlusten.

8. De2 × f3 Dd8—h4†
9. g2—g3! Dh4 × d4
10. Lc1—e3 Dd4 × e5
11. 0—0—0

Starkare än att slå bonden d5.

11. — — c7—c6
- Vit hotar T × d5.

Ställning efter 11:e draget.



12. Sc3 × d5!

Vit har nu ett sådant försprång i utvecklingen, att han med detta vackra offer genast kan avgöra partiet till sin förmån.

12. — — c6 × d5

Svart måste ju slå då vit hotar Lf4 jämte Sc7†. På Ld6 kan bl. annat följa 13. Lf4, De6 14. Lc4, 0—0 15. Th1 —e1, L × f4† 16. g × f4, Dh6 17. Se7†, Kh8 18. Te5 och vinner.

13. Td1 × d5 De5—e6

På 13. —, De4 följer ett liknande drottningoffer som i partiet.

14. Lb5†, Sc6 15. L × c5!, D × f3 16. Te1† och matt i få drag.

14. Lf1—c4

Hotande Td8† med drottningvinst.

14. — — De6—e4

15. Le3 × c5! Uppgivet.

Slås drottningen följer matt i senast tre drag genom Te1†.

Femte avdelningen.

SPELÖPPNINGARNA.

I denna avdelning skall en översikt lämnas över de vanligast förekommande spelöppningarne, redan något kända från föregående avdelning. Här angives endast de bästa dragen, utan att närmare redogöra, varför andra äro sämre, och ställningen är lika, när varianten upphör, om ej annat står särskilt anmärkt. För dem, som önska taga närmare kännedom om spelöppningarnes visserligen invecklade men också intressanta och lärorika teori, rekommenderas »Lärobok i schack» av L. & G. Collijn.

Spanskt parti.

- | | |
|-----------|--------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. Sg1—f3 | Sb8—c6 |
| 3. Lf1—b5 | |

Denna spelöppning har erhållit sitt namn efter den berömde spanske schackskriftställaren Ruy Lopez de Segura, vilkens största verk utkom 1561. Spelöppningen hör till de mest använda och fruktade då svart här har särskilt

stora svårigheter att övervinna. Vi anföra tre av svarts bästa försvarsdrag; 3. —, a7—a6 (A) 3. —, Sg8—f6 (B) och 3. —, d7—d6 (C).

$$A. \quad 3. \frac{\text{---}}{a7-a6} \quad 4. \frac{Lb5-a4}{Sg8-f6} \quad 5. \frac{0-0}{Sf6 \times e4} \left(5. \frac{\text{---}}{Lf8-e7} \quad 6. \frac{Tf1-e1}{b7-b5} \right. \\ 7. \frac{La4-b3}{d7-d6} \quad 8. \frac{c2-c3}{Sc6-a5} \quad 9. \frac{Lb3-c2}{c7-c5} \left. \right) \quad 6. \frac{d2-d4}{b7-b5} \quad 7. \frac{La4-b3}{d7-d5} \\ 8. \frac{d4 \times e5}{Lc8-e6} \quad 9. \frac{c2-c3}{Lf8-e7}$$

$$B. \quad 3. \frac{\text{---}}{Sg8-f6} \quad 4. \frac{0-0}{Sf6 \times e4} \quad 5. \frac{d2-d4}{Lf8-e7} \quad 6. \frac{Dd1-e2}{Se4-d6} \\ 7. \frac{Lb5 \times c6}{b7 \times c6} \quad 8. \frac{d4 \times e5}{Sd6-b7}$$

$$C. \quad 3. \frac{\text{---}}{d7-d6} \quad 4. \frac{0-0}{Sg8-f6} \quad 5. \frac{d2-d4}{Lc8-d7} \quad 6. \frac{Sb1-c3}{Lf8-e7} \\ 7. \frac{Tf1-e1}{e5 \times d4} \quad 8. \frac{Sf3 \times d4}{0-0} \quad 9. \frac{Lb5 \times c6}{b7 \times c6} \quad 10. \frac{b2-b3}{Tf8-e8} \quad 11. \frac{Lc1-b2}{\text{---}}$$

Italienskt parti.

$$\begin{array}{ll} 1. & e2-e4 \qquad \qquad e7-e5 \\ 2. & Sg1-f3 \qquad \qquad Sb8-c6 \\ 3. & Lf1-c4 \qquad \qquad Lf8-c5 \end{array}$$

Denna spelöppning har först analyserats av italienska spelare, särskilt Lolli (1600-talet), vilken även givit den namnet »Giuoco piano».

$$A. \quad 4. \frac{c2-c3}{Sg8-f6} \quad 5. \frac{d2-d4}{e5 \times d4} \quad 6. \frac{c3 \times d4}{Lc5-b4} \quad 7. \frac{Sb1-c3}{Sf6 \times e4} \\ 8. \frac{0-0}{Lb4 \times c3} \quad 9. \frac{d4-d5}{Lc3-f6}$$

$$B. \quad 4. \frac{0-0}{Sg8-f6} \quad 5. \frac{d2-d4}{Lc5 \times d4} \quad 6. \frac{Sf3 \times d4}{Sc6 \times d4} \quad 7. \frac{f2-f4}{d7-d6} \quad 8. \frac{f4 \times e5}{d6 \times e5} \\ 9. \frac{Lc1-g5}{Dd8-e7}$$

Skottskt parti.

1. e2—e4 e7—e5
2. Sg1—f3 Sb8—c6
3. d2—d4 e5 × d4

Det med detta drag uppkommande spelet kallas Skottskt parti efter några korrespondenspartier mellan Edinburgh och London.

4. Sf3 × d4

$$A. \quad 4. \frac{\text{Sg8-f6}}{\text{Sg8-f6}} \quad 5. \frac{\text{Sb1-c3}}{\text{Lf8-b4}} \quad 6. \frac{\text{Sd4} \times \text{c6}}{\text{b7} \times \text{c6}} \quad 7. \frac{\text{Lf1-d3}}{\text{d7-d5}}$$

$$8. \frac{\text{e4} \times \text{d5}}{\text{c6} \times \text{d5}} \quad 9. \frac{0-0}{0-0} \quad \text{eller} \quad 5. \frac{\text{Sd4} \times \text{c6}}{\text{b7} \times \text{c6}} \quad 6. \frac{\text{Lf1-d3}}{\text{d7-d5}} \quad 7. \frac{\text{Dd1-e2}}{\text{d5} \times \text{e4}}$$

$$8. \frac{\text{Ld3} \times \text{e4}}{\text{Sf6} \times \text{e4}} \quad 9. \frac{\text{De2} \times \text{e4}^\dagger}{\text{Dd8-e7}} \quad 10. \frac{\text{De4} \times \text{e7}^\dagger}{\text{Lf8} \times \text{e7}} \quad 11. \frac{0-0}{0-0}$$

$$B. \quad 4. \frac{\text{Lf8-c5}}{\text{Lf8-c5}} \quad 5. \frac{\text{Lc1-e3}}{\text{Dd8-f6}} \quad 6. \frac{\text{c2-c3}}{\text{Sg8-e7}} \quad 7. \frac{\text{Dd1-d2}}{\text{d7-d5}}$$

$$8. \frac{\text{Sd4-b5}}{\text{Lc5} \times \text{e3}} \quad 9. \frac{\text{Dd2} \times \text{e3}}{0-0} \quad 10. \frac{\text{Sb1-d2}}{\text{d5} \times \text{e4}} \quad 11. \frac{\text{Sd2} \times \text{e4}}{\text{Df6-e5}}$$

Fyrspringarspel.

1. e2—e4 e7—e5
2. Sg1—f3 Sb8—c6
3. Sb1—c3 Sg8—f6

$$A. \quad 4. \frac{\text{Lf1-b5}}{\text{Lf8-b4}} \quad 5. \frac{0-0}{0-0} \quad 6. \frac{\text{d2-d3}}{\text{d7-d6}} \quad 7. \frac{\text{Lc1-g5}}{\text{Lb4} \times \text{c3}} \quad 8. \frac{\text{b2} \times \text{c3}}{\text{Dd8-e7}}$$

$$9. \frac{\text{Tf1-e1}}{\text{Sc6-d8}} \quad 10. \frac{\text{d3-d4}}{\text{c7-c6}}$$

Ryskt springarspel.

1. e2—e4 e7—e5
2. Sg1—f3 Sg8—f6

Det med detta drag inledda motangreppet har erhållit sitt namn efter de båda ryska mästarna K. F. von Jænisch och A. D. Petrow, vilka underkastat det grundliga analyser.

$$A. \quad 3. \frac{Sf3 \times e5}{d7-d6} \quad 4. \frac{Se5-f3}{Sf6 \times e4} \quad 5. \frac{d2-d4}{d6-d5} \quad 6. \frac{Lf1-d3}{Sb8-c6}$$

$$7. \frac{0-0}{Lf8-e7} \quad 8. \frac{Tf1-e1}{Lc8-g4} \quad 9. \frac{c2-c4}{Se4-f6}$$

$$B. \quad 3. \frac{d2-d4}{e5 \times d4} \quad 4. \frac{e4-e5}{Sf6-e4} \quad 5. \frac{Dd1 \times d4}{d7-d5} \quad 6. \frac{e5 \times d6}{Se4 \times d6}$$

$$7. \frac{Lc1-g5}{}$$

och vit har det något friare spelet.

Franskt springarspel.

1. e2—e4 e7—e5
2. Sg1—f3 d7—d6

Använt och rekommenderat av den store franske mästaren Philidor.

$$3. \frac{d2-d4}{e5 \times d4} \quad \left(3. \frac{Sg8-f6}{} \quad 4. \frac{Sb1-c3}{Sb8-d7} \quad 5. \frac{Lf1-c4}{Lf8-e7} \quad 6. \frac{0-0}{0-0} \right)$$

$$7. \frac{Dd1-e2}{c7-c6} \quad 8. \frac{a2-a4}{} \quad 4. \frac{Dd1 \times d4}{Sg8-f6} \quad 5. \frac{Sb1-c3}{Lf8-e7}$$

$$6. \frac{Lc1-e3}{0-0} \quad 7. \frac{0-0-0}{Sb8-c6} \quad 8. \frac{Dd4-d2}{}$$

och vit har det något bättre spelet.

Wienerparti.

1. e2—e4 e7—e5
2. Sb1—c3

Denna spelöppning är införd i praxis av de båda österrikiska mästarna C. Hamppe och W. Steinitz.

2. — — Sg8—f6

$$A. \quad 3. \frac{Lf1-c4}{Lf8-b4} \quad 4. \frac{d2-d3}{Sb8-c6} \quad 5. \frac{Sg1-e2}{d7-d5} \quad 6. \frac{e4 \times d5}{Sf6 \times d5}$$

$$7. \frac{0-0}{Lc8-e6} \quad 8. \frac{Sc3 \times d5}{Le6 \times d5} \quad 9. \frac{Lc4 \times d5}{Dd8 \times d5} \quad 10. \frac{c2-c3}{Lb4-e7}$$

$$B. \quad 3. \frac{f2-f4}{d7-d5} \quad 4. \frac{f4 \times e5}{Sf6 \times e4} \quad 5. \frac{Sg1-f3}{Lf8-e7} \quad 6. \frac{d2-d3}{Se4 \times c3}$$

$$7. \frac{b2 \times c3}{0-0} \quad 8. \frac{d3-d4}{f7-f6} \quad 9. \frac{e5 \times f6}{Le7 \times f6}$$

Nordisk gambit.

1. e2—e4 e7—e5
2. d2—d4 e5 × d4
3. c2—c3

Genom detta drag uppkommer Nordisk gambit, så kallad, emedan den först spelats av den svenske mästaren Lindehn och den danske mästaren From.

$$A. \quad 3. \frac{\quad}{d7-d5} \quad 4. \frac{e4 \times d5}{Dd8 \times d5} \quad 5. \frac{c3 \times d4}{Sg8-f6} \quad 6. \frac{Sb1-c3}{Lf8-b4}$$

$$7. \frac{Sg1-f3}{Lc8-g4} \quad 8. \frac{Lf1-e2}{Sb8-c6} \quad 9. \frac{0-0}{Dd5-d7} \quad 10. \frac{a2-a3}{Lb4-e7}$$

$$11. \frac{d4-d5}{Lg4 \times f3} \quad 12. \frac{Le2 \times f3}{Sc6-e5}$$

$$B. \quad 3. \frac{\quad}{Dd8-e7} \quad 4. \frac{c3 \times d4}{De7 \times e4\uparrow} \quad 5. \frac{Lc1-e3}{Sb8-c6} \quad 6. \frac{Sb1-c3}{Lf8-b4}$$

$$7. \frac{Sg1-f3}{Sg8-f6} \quad 8. \frac{Lf1-d3}{De4-e7} \quad 9. \frac{0-0}{\quad}$$

$$C. \quad 3. \frac{\quad}{d4 \times c3} \quad 4. \frac{Lf1-c4}{c3 \times b2} \quad 5. \frac{Lc1 \times b2}{d7-d5} \quad 6. \frac{e4 \times d5}{Sg8-f6}$$

$$7. \frac{Sb1-c3}{Lf8-b4} \quad 8. \frac{Sg1-e2}{0-0} \quad 9. \frac{Dd1-c2}{Dd8-e7} \quad 10. \frac{0-0-0}{\quad}$$

$$\text{eller } 5. \frac{\quad}{Sg8-f6} \quad 6. \frac{Sb1-c3}{Sb8-c6} \quad 7. \frac{Sg1-f3}{Lf8-b4} \quad 8. \frac{Dd1-c2}{d7-d6}$$

$$9. \frac{0-0}{Lb4 \times c3} \quad 10. \frac{Dc2 \times c3}{Lc8-e6} \quad \text{med gott angrepp för vit.}$$

Drottninggambit.

$$1. \quad d2-d4 \quad \quad \quad d7-d5$$

$$2. \quad c2-c4 \quad \quad \quad e7-e6$$

$$3. \quad Sb1-c3$$

$$A. \quad 3. \frac{\quad}{c7-c5} \quad 4. \frac{c4 \times d5}{e6 \times d5} \quad 5. \frac{Sg1-f3}{Sb8-c6} \quad 6. \frac{g2-g3}{Sg8-f6}$$

$$7. \frac{Lf1-g2}{Lf8-e7} \quad 8. \frac{0-0}{Lc8-e6}$$

$$B. \quad 3. \frac{\quad}{Sg8-f6} \quad 4. \frac{Lc1-g5}{Lf8-e7} \quad 5. \frac{e2-e3}{Sb8-d7} \quad 6. \frac{Sg1-f3}{0-0}$$

$$7. \frac{Lf1-d3}{b7-b6} \quad 8. \frac{c4 \times d5}{e6 \times d5} \quad 9. \frac{Dd1-c2}{Lc8-b7} \quad 10. \frac{0-0-0}{0-0-0}$$

$$\text{eller } 9. \frac{0-0}{Lc8-b7} \quad 10. \frac{Dd1-c2}{c7-c5} \quad 11. \frac{Sf3-e5}{0-0-0}$$

Franskt parti.

$$1. \quad e2-e4 \qquad e7-e6$$

Denna spelöppning har erhållit namnet franskt parti, emedan den med förkärlek användes av franska mästare i början av förra århundradet.

$$2. \quad d2-d4 \qquad d7-d5$$

$$A. \quad 3. \frac{Sb1-c3}{Sg8-f6} \quad 4. \frac{Lc1-g5}{Lf8-e7} \quad 5. \frac{e4-e5}{Sf6-d7} \quad 6. \frac{Lg5 \times e7}{Dd8 \times e7}$$

$$7. \frac{Sc3-b5}{Sd7-b6}$$

$$B. \quad 3. \frac{e4 \times d5}{e6 \times d5} \quad 4. \frac{Sg1-f3}{Sg8-f6} \quad 5. \frac{Lf1-d3}{Lf8-d6} \quad 6. \frac{0-0}{0-0}$$

Sicilianskt parti.

$$1. \quad e2-e4 \qquad c7-c5$$

$$2. \quad Sg1-f3 \qquad Sb8-c6$$

$$3. \quad Sb1-c3$$

$$3. \frac{0-0}{e7-e6} \quad 4. \frac{d2-d4}{c5 \times d4} \quad 5. \frac{Sf3 \times d4}{Sg8-f6} \quad 6. \frac{Lc1-e3}{Lf8-b4} \quad 7. \frac{Lf1-d3}{d7-d5}$$

Skandinaviskt parti.

$$1. \quad e2-e4 \qquad d7-d5$$

$$2. \quad e4 \times d5 \qquad Dd8 \times d5$$

$$3. \quad Sb1-c3$$

- A. 3. $\frac{\text{Dd5}-\text{d8}}{\text{Dd5}-\text{d8}}$ 4. $\frac{\text{d2}-\text{d4}}{\text{Sg8}-\text{f6}}$ 5. $\frac{\text{Lf1}-\text{d3}}{\text{Lf1}-\text{d3}}$ (5. $\frac{\text{Sg1}-\text{f3}}{\text{Lc8}-\text{g4}}$
6. $\frac{\text{h2}-\text{h3}}{\text{Lg4}\times\text{f3}}$ 7. $\frac{\text{Dd1}\times\text{f3}}{\text{c7}-\text{c6}}$ 8. $\frac{\text{Lc1}-\text{e3}}{\text{e7}-\text{e6}}$ 9. $\frac{\text{Lf1}-\text{d3}}{\text{Sb8}-\text{d7}}$
10. $\frac{0-0}{\text{Lf8}-\text{d6}}$) 5. $\frac{\text{Sb8}-\text{c6}}{\text{Sb8}-\text{c6}}$ 6. $\frac{\text{Lc1}-\text{e3}}{\text{e7}-\text{e5}}$ 7. $\frac{\text{Sg1}-\text{f3}}{\text{e5}\times\text{d4}}$
8. $\frac{\text{Sf3}\times\text{d4}}{\text{Sc6}\times\text{d4}}$ 9. $\frac{\text{Le3}\times\text{d4}}{\text{Lf8}-\text{e7}}$ 10. $\frac{0-0}{0-0}$ 11. $\frac{\text{Tf1}-\text{e1}}{\text{Lc8}-\text{g4}}$
- B. 3. $\frac{\text{Dd5}-\text{a5}}{\text{Dd5}-\text{a5}}$ 4. $\frac{\text{d2}-\text{d4}}{\text{Sg8}-\text{f6}}$ 5. $\frac{\text{Sg1}-\text{f3}}{\text{c7}-\text{c6}}$ 6. $\frac{\text{Lc1}-\text{d2}}{\text{Da5}-\text{c7}}$
-

Sjätte avdelningen.

SCHACKPROBLEMET.

Det moderna schackproblemet är enligt J. A. Ros definition i hans utmärkta verk »370 utvalda svenska schackproblem» i första hand ett konstverk, som i full anslutning till spelets allmänna lagar har att giva förädlade slutkombinationer i idealiserad form och därigenom inverka på läsarens skönhetskänsla, men därjämte även ett problem i egentlig mening, som vänder sig till hans skarpsinne och genom sin lösning bereder honom det behag, som alltid ligger i utforskandet av det obekanta.

Ett schackproblem är sålunda en komponerad ställning, vari fordras att matt göres i visst antal drag. För att det skall kunna göra anspråk på att vara ett konstverk måste det emellertid särskilt utmärka sig till såväl innehåll som form. Till sitt innehåll skall det vara originellt, vackert och korrekt. Det måste framstå som sin författares särskilda andliga produkt, och till grund för detsamma måste ligga en idé av viss skärpa, vilken kan vinna lösarens in-

tesse, egga hans fantasi, tilltala skönhetskänslan, med ett ord på något sätt höja sig över det alldagliga.

Inkorrekt och såsom sådant odugligt är ett problem, om något annat första drag än det av författaren avsedda leder till matt i det bestämda (eller färre) antal drag, liksom när författarens lösning ej för till målet på varje svarts försvarsdrag. I förra fallet är det bilösligt, i senare fallet olösligt.

De fordringar, man ställer på ett gott problem i formelt hänseende, äro ställningens korrekthet, mattrenhet och ekonomi. Dess utgångsställning måste bevisligen kunna vara resultatet av ett parti, kunna härledas från pjäsernas uppställning vid ett partis början, och dess idéspel — huvudspelet — bör innehålla minst *en* ren och ekonomisk mattställning, om detta ej är med problemets idé oförenligt.

Ren mattställning är en sådan, där kungen står i schack, och där alla de rutor, dit kungen kan gå, äro spärrade blott på ett enda sätt. Mattställningen är alltså ej oren, om matt sker genom dubbelschack. En mattställning är ekonomisk om alla i problemet förekommande vita huvudpjäser medverka i densamma.

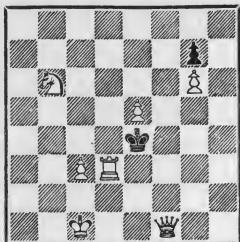
Ett problems svårighet beror naturligtvis till största delen på huru djupt och svårfunnet dess idéspel är, men ett gott första drag är även av

betydelse, och bör detta vara så dolt som möjligt. Dock måste det sammanhöra med problemets idé och ej verka för denna främmande.

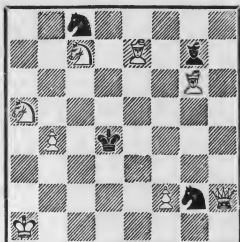
Det finnes två slags schackproblem, uppgifter med direkt matt och självmattsuppgifter. I de förra börjar vit och gör matt i bestämt antal drag, numera vanligen 2, 3 eller 4. Av dessa äro de i tre drag de mest omtyckta, då de i två drag äro väl lätta och de i fyra eller flera mycket svåra att lösa. För nybörjaren är det naturligtvis invecklat nog att lösa dem i två drag, men med någon övning och vana lär man sig ganska snart att förstå även tredragsuppgifter.

I självmattsuppgifterna börjar även vit, men spelar så, att svart med eller mot sin vilja nödgas att göra matt. Detta senare slags uppgifter äro mera sällsynta.

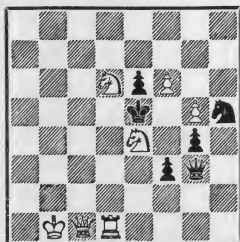
De här upptagna problemen i 2 och 3 drag rekommendera vi läsaren att söka själv lösa. De äro av svenska problemförfattare.

1. *F. af Geijerstam.*

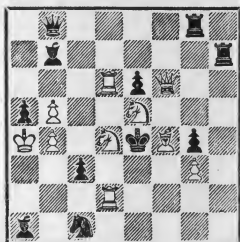
Matt i 2 drag.

2. *H. Jonsson.*

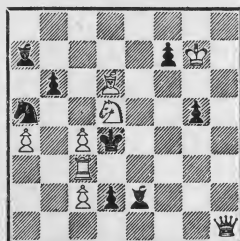
Matt i 2 drag.

3. *J. A. Ros.*

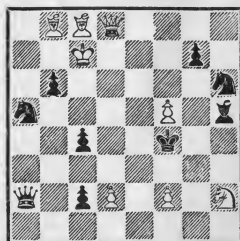
Matt i 2 drag.

4. *F. af Geijerstam.*

Matt i 3 drag.

5. *J. Fridlitzius.*

Matt i 3 drag.

6. *L. Collijn.*

Matt i 3 drag.

LÖSNINGAR.

1. 1. Df1—f8, Ke4×d3 2. Df8—f3‡
Ke4×e5 2. Td3—e3‡
 2. 1. Dh2—h6, Lg7×h6 2. Le7—f6‡
Sc8×e7 2. Dh6×g7‡
Kd4—c3 2. Sc7—b5‡
Kd4—e5 2. Sa5—c6‡
annat 2. Dh6×g7‡
 3. 1. Se4—d2, Ke5×d6 2. Sd2×f3‡
Ke5—d4 2. Sd2×f3‡
annat 2. Sd2—c4‡
 4. 1. Df6—h8!, Tg8×h8 2. Se5×g4
2. —, D×d6 3. Sf6‡
2. —, c3×d2 3. Sf2‡
Th7×h8 2. Se5—d7
2. —, D×d6 3. Sf6‡
2. —, c3×d2 3. Sc5‡
- Det hotas med 2. D×h7† och 2. Sd7.
5. 1. Tc3—f3, Sa5×c4 2. Tf3—d3†, Le2
×d3 3. c2—c3‡
Le2×c4 2. c2—c3† Kd4×
d5 3. Tf3—f6‡
Le2×f3 2. Dh1—a1† Kd4
×c4 3. Sd5—e3‡
annat 2. Dh1—h4†, g5
×h4 3. Tf3—f4‡
 6. 1. Kc7—d6, c4—c3 2. Kd6—e7† Kf4—
g5 3. Ke7—f8‡
2. —, Kf4—e4 3. d2—d3‡
Lh5—f7 2. Dh4†
S. schackar; 2. Kd5†
Sc6 2. K×c6†
Ke4 2. De8†.

De mattdrag som angivas med kursiv stil beteckna ren och ekonomisk matt.

REGISTER.

<i>Första Avdelningen:</i>	Sid.
I. Spelets material	7
II. Pjäsernas gång, anfall m. m.	10
III. Kungens betydelse i spelet. Partiets slut	18
IV. Pjäsernas värde	25
V. Några i schackspelet förekommande termer och beteckningar	26
VI. Spelregler	27
<i>Andra Avdelningen:</i>	
Allmänna teoretiska grundsatser	29
<i>Tredje Avdelningen:</i>	
Slutspelen	38
<i>Fjärde Avdelningen: Partier.</i>	
1. E. Hamlish—N. N.	76
2. Greco—N. N.	77
3. Braune—Schwartz	78
4. Mackenzie—N. N.	78
5. Ur operetten »Sjökadetten»	80
6. Magnusson—Rask	80
7. N. N.—Dyckhoff	81
8. N. N.—Jankowitsch	82
9. Rask—Thunell	83
10. Réti—N. N.	84
11. Kinblad—Severin Bergh	85
12. Rosenthal—N. N.	86
13. Cardiff—Bristol	87
14. N. N.—Blackburne	89
15. Mieses—N. N.	90
16. Nyholm—N. N.	92
17. F. Englund—G. Collijn	93
18. Leonhardt—Nyholm	96
19. L. Collijn—Mieses	98
20. Severin Bergh—Götlin	101
21. Rydberg—Langborg	103
22. Ros—G. Collijn	105
23. Löwenborg—Marchand	108

	Sid.
24. Sjöberg—Duras	109
25. Möller—Englund	112
26. Stockholms schackf.—Göteborgs schackf.	117
27. Svenonius—Levertin	121
28. A. Olson—Spielmann	125
29. Nyholm—Spielmann	127
30. Göteborg—Stockholm	129
31. G. Collijn—A. F. Täckholm	133
32. Jonsson—Englund	138
33. Morphy—Hertig Karl v. Braunschweig och Greve Isouard	143
34. L. Paulsen—Morphy	145
35. Anderssen—Kieseritzky	146
36. Anderssen—Dufresne	148
37. Steinitz—Belajeff	151
38. Steinitz—Tschigorin	152
39. Steinitz—Dr Lasker	154
40. Dr Lasker—Bauer	156
41. Tschigorin—Steinitz	158
42. Burn—Dr Tarrasch	159
43. Pillsbury—Winawer	161
44. Schallop—Charousek	163
45. Fleissig—Schlechter	166
46. Tartakower—Burn	167
47. Rotlewi—Rubinstein	170
48. Capablanca—Eduard Lasker	172
49. Marshall—Kline	175
50. Spielmann—Flamberg	176
<i>Femte Avdelningen:</i>	
Spelöppningarna	178
<i>Sjätte Avdelningen:</i>	
Schackproblemet	186